POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: F.3.A.R. ★ SHADOWS OF THE DAMNED ★ TRANSFORMERS DARK SIDE OF MOON ★ CHILD OF EDEN ★ RESIDENT EVIL THE MERCENARIES ★ WHITE KNIGHT CHRONICLES II ★

MARCA

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

player

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 35
AGOSTO 2011

MÁS JUEGOS...
WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE
PES 2012
STAR WARS KINECT
LUIGI'S MANSION 2
HALO CE ANNIVERSARY
CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
STREET FIGHTER VS TEKKEN
SUPER MARIO 3DS
DUNGEONS

CONCURSO
JUEGA EL PARTIDO EA SPORTS MARCA PLAYER
¡Y GANA MUCHOS REGALOS!

¡PREVIEW EXCLUSIVA!

FIFA 12

Vuelve el fútbol total

Las Guías

inFAMOUS 2

F.E.A.R.

www.marcaplayer.com

AVANCE
RIDGE RACER UNBOUNDED
Coches, adrenalina y mucha velocidad

AVANCE
BATMAN ARKHAM CITY
¡El murciélago ha vuelto!



WARHAMMER 40,000

SPACE MARINE

SOY LA GUERRA







INCLUYE 4 ARMADURAS COMPLETAS



DISPONIBLE 6 SEPTIEMBRE 2011

























ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player TV)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *José de la Fuente (Marca Player FM)*
- *David Navarro (Marcaplayer.com)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña (Actualidad)
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Javier Artero
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Iván H. Cuesta
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos
- Edu López

DISEÑO
- Sol García (Maquetación)
- *Duardo* (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katia Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Emilia Salvador/Matteo Gobbo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

¡VISITA NUESTRA NUEVA WEB! MARCAPLAYER.COM NO TE LA PIERDAS

VACACIONES CON UNA CONSOLA EN LA MALETA

CUANDO TENGAS EN TU MANO este número de Marca Player, casi todos los integrantes del proyecto (revista, web, TV, radio...) habrán empezado sus vacaciones, y los que no, estarán esperando al segundo turno de las mismas. Nosotros, como tú, nos vamos a dar un merecido descanso al menos unos días. Un par de semanas de relax con una sonrisa en la boca gracias a un E3 2011 que, si bien no ha traído todo lo que demandaba la parroquia jugona, sí que nos ha ofrecido alguna cosa para el recuerdo. Una sonrisa también gracias al Gamelab 2011, que cada año crece un poco más (en esta última edición ha dado un salto de calidad brutal) y que ya atrae a grandes figuras internacionales. Y, por supuesto, una sonrisa porque nos largamos a la playa o a la montaña con una consola en la maleta, porque este año hay que acabarse todo lo que tengamos a medias ahora que tendremos esos ratos libres, ya que nos espera un fin de año realmente espectacular sin contar con lo que llega ahora -F.3.A.R. y Deus EX: Human Revolution mediante, por ejemplo.



› *David Sanz*
Director Marca Player

Gears of War 3, The Elder Scrolls: Skyrim, FIFA 12, PES 2012, Batman Arkham City, Uncharted 3, Call of Duty: Modern Warfare 3, Assassin's Creed Revelations, RAGE, The Darkness II, Dark Souls, Battlefield 3... Un sinfín de titulazos a los que tendremos que hacer hueco en las estanterías de nuestras casas y en nuestras tardes de ocio, porque tienen todos una pinta excelente. Y no olvidemos dos llegadas más: Wii U y PS Vita. ¿Qué vamos a hacer con tanto en tan poco tiempo? Lo que está claro es que esta generación ha llegado a su climax, y que hay que disfrutarla porque el cronómetro hacia la siguiente se pondrá en marcha el 1 de enero de 2012. Y seguro que no acaba el año sin conocer algo de las consolas del futuro.



¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A ***REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES*** Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Me piro de Erasmus a Londres. Me pilla un poco mayor ¿y qué?"
ME GUSTA: El olor a logro desbloqueado por la mañana.
ODIO: Mi 360 original de 2005 no aguanta estos calores.
JUEGO A: Alice Madness Returns.




Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Sinde, sin-demasiadas ganas de venir al Gamelab de Barcelona"
ME GUSTA: La altura de los invitados a Gamelab.
ODIO: Cierta actitud de Gamelab con la prensa.
JUEGO A: Zombie Meatballs



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Sufro de jet lag sin haber viajado en todo el mes"
ME GUSTA: El verano y la poca ropa.
ODIO: Sequía de juegos.
JUEGO A: Todo lo que pasa por mis manos.

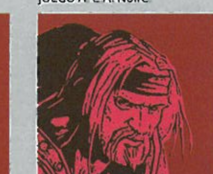


David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"De la playa al sofá; del sofá a la playa;de la playa al sofá... Yuhuuuuuu"
ME GUSTA: Pasar una semana vegetando en la playa.
ODIO: Que sea solo una semana.
JUEGO A: L.A. Noire.

Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

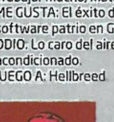
"He llegado hasta aquí. La verdad, no todo el mundo puede decirlo"
ME GUSTA: Lo que se avecina.
ODIO: Volver de vacaciones.
JUEGO: A los Sims en la Moraleja.




Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

Se confirma lo inevitable. Trabajar mucho, mata.
ME GUSTA: El éxito del software patrio en Gamelab.
ODIO: Lo caro del aire acondicionado.
JUEGO A: Hellbreed.

Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM




Alejandro Peña
ACTUALIDAD



Ángel Llamas
REVIEWS



Marta Sánchez
MARCAPLAYER.COM



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM



Edu López
MMO PLAYER



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

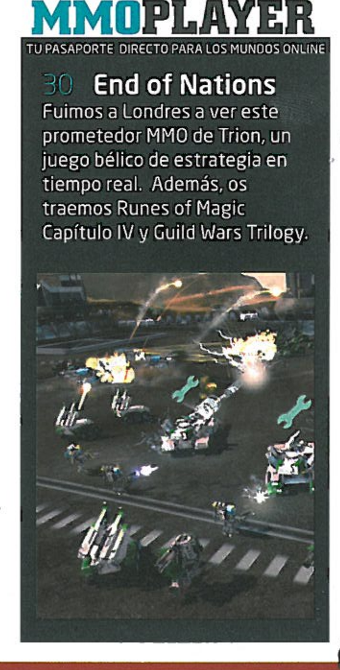
CONTENIDOS

EXCLUSIVA FIFA 12

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE







AVANCE
54 BATMAN: ARKHAM CITY

70 AVANCES
SUPER MARIO 3DS



46 AVANCE
THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD





80 ANÁLISIS
F.3.A.R.



84 ANÁLISIS
TRANSFORMERS: EL LADO OSCURO DE LA LUNA



82 ANÁLISIS
SHADOW OF THE DAMNED



MARCA PLAYER Nº 35 AGOSTO 2011

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

FIFA

LA FRANQUICIA FUTBOLÍSTICA LÍDER SE ENFRENTA A SU RENOVACIÓN MÁS PROFUNDA EN SU AÑO MÁS IMPORTANTE

En Electronic Arts tiene un plan. Lleva madurándolo años y años, tanto que casi parece que lo 'parieran' hace 19, con la primera entrega de *FIFA*, lanzada en la ya muy lejana Mega Drive de Sega. Los avatares del primer gran simulador deportivo de EA Sports casi darían para una pequeña telenovela, con caídas en desgracia e intentos de reflote, hasta que un tal David Rutter tomó el mando del buque, ideando unas líneas maestras que se debían seguir para lograr realizar la simulación futbolística perfecta para el mundo del ocio electrónico.

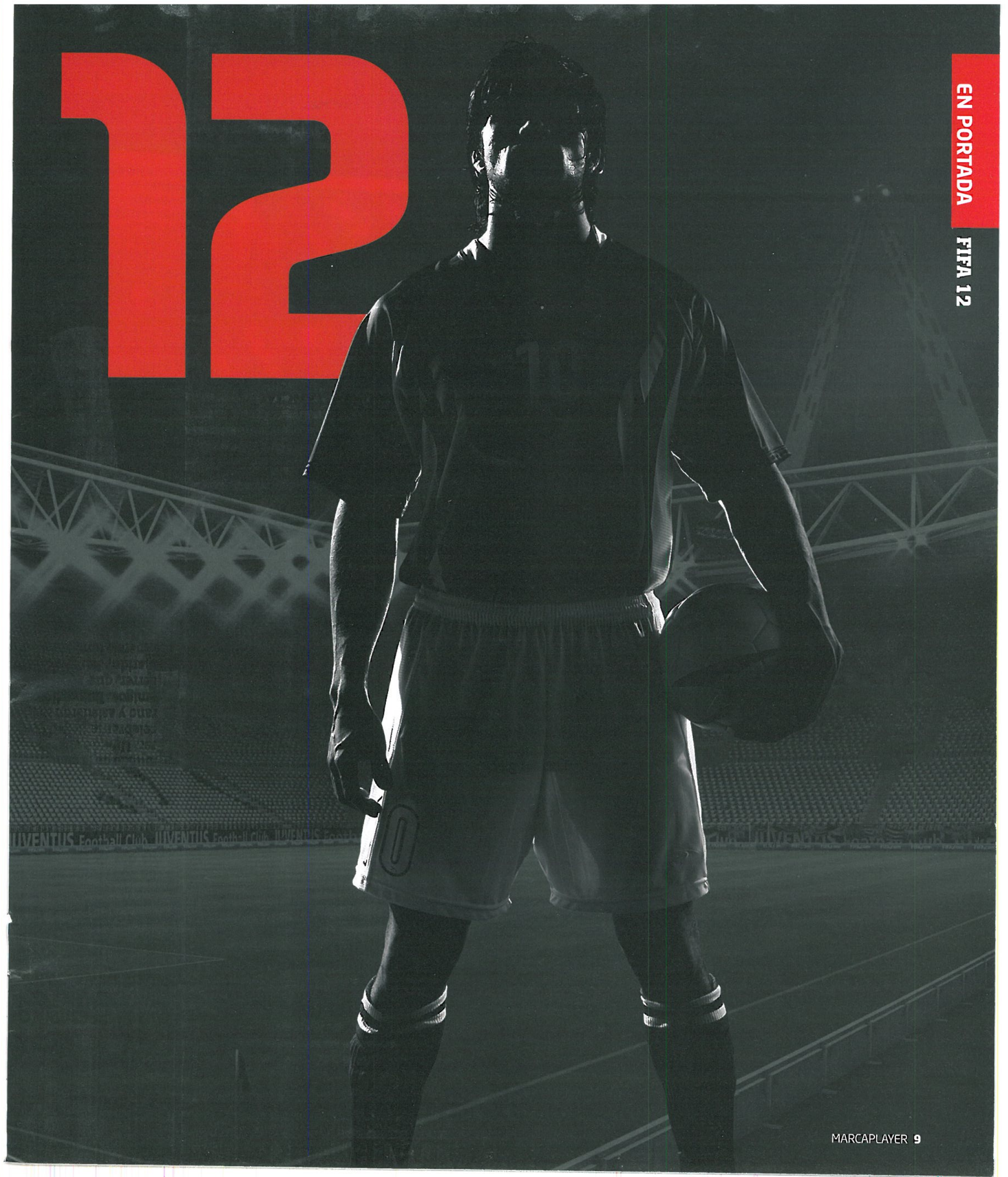
Todo comenzó en 2007 con un nuevo motor gráfico y determinados cambios en la jugabilidad. Todavía se seguía por detrás de los competidores en el género, pero se trataba de un paso adelante más que claro. A esta mejora le siguieron muchas más, hasta el punto de conseguir liderar el segmento futbolístico y recibir alabanzas por parte de usuarios y crítica especializada, se llegó a decir que se trataba de la simulación perfecta. Comentando esto al propio Rutter, este afirma que "somos la mejor emulación del fútbol, pero no un simulador. Tenemos que tratar de condensar en 10 minutos todo lo que pasa en un 90. Esto hace que obviamente haya diferencias entre lo que vemos por la tele y lo que jugamos en la consola. Jugar partidos tan largos sería muy aburrido."

Pero ser el mejor no significa ser perfecto, y en EA Sports lo tienen muy claro "aún nos quedan muchas ideas para mejorar multitud de aspectos en próximas entregas de *FIFA*, pero podemos decir que el juego de este año es nuestra mejor baza hasta el momento". Los pasos que se han dado este año han sido muchos, aunque en el estudio destacan una trinidad de mejoras que pueden suponer la diferencia. Nos referimos a los cambios en el sistema de defensa, el motor de impactos y el nuevo 'dribling' de precisión.

Quizás la que tenga un mayor impacto en el devenir de los partidos es la defensa táctica, que cambia el modo de robar balones hasta casi convertirlo en un arte. Ahora, cuando pulsemos el botón de robo tendremos dos opciones, mantenerlo presionado mientras queramos aguantar al rival, reculando ante sus envites, o soltarlo, con lo »


Por Juan 'Xcast'

Ahora que el calor aprieta y los partidos son intrascendentes, ¿qué mejor que probar en exclusiva *FIFA* en 3DS y dar buena cuenta de las versiones mayores?


12
JUVENTUS Football Club JUVENTUS Football Club

EL SISTEMA DE DEFENSA, LA MEJORA EN LOS REGATES Y EL MOTOR DE COLISIONES SON LAS GRANDES MEJORAS. NO LAS ÚNICAS.

» que trataremos de robar el balón. El truco está en sincronizar nuestras entradas con los movimientos del rival, tal y como haríamos en el balompié real.

Esto, unido al nuevo sistema de 'driblings', que disminuye la velocidad del jugador y aumenta el control sobre el esférico, hace que fajarnos del rival sea ahora más fácil que en anteriores entregas, en las que el camino más corto hacia el gol eran las galopadas por la banda de los jugadores más rápidos del mercado.

El otro factor clave de ***FIFA 12*** es el motor de impactos, que deja atrás los automatismos en el contacto entre jugadores para hacer que el resultado de cada choque dependa de las propias leyes de la física. De esta manera veremos golpes de todo tipo entre jugadores, incluso de esos que duelen a la vista y que acaban con el jugador en la banda recibiendo asistencia médica. Se trata además de una herramienta completamente nueva, que ha estado en desarrollo durante varios años. Por tanto, podemos esperar un aprovechamiento mucho mayor de sus capacidades en futuras secuelas (que las habrá, una por año, como mandan los cánones).

Tras haber probado ***FIFA 12*** largas horas, podemos afirmar que el rumbo que está tomando la franquicia es verdaderamente prometedor. El ritmo de los partidos se mantiene, pero la IA parece tomar más responsabilidades, lo que hace los partidos más intensos si lo que preferimos es jugar en solitario. Por supuesto, el control responde una vez más a la perfección, aunque hay que acostumbrarse al nuevo sistema defensivo, que en ocasiones nos obligará a cubrir espacios para tratar de cortar el pase rival. Habrá que ser inteligente y creativo tanto en ataque como en defensa.

Esto hará los partidos online de 11 contra 11 mucho más interesantes, ya que la lucha por elegir siempre a los delanteros ya no será necesaria. Como en el fútbol real,

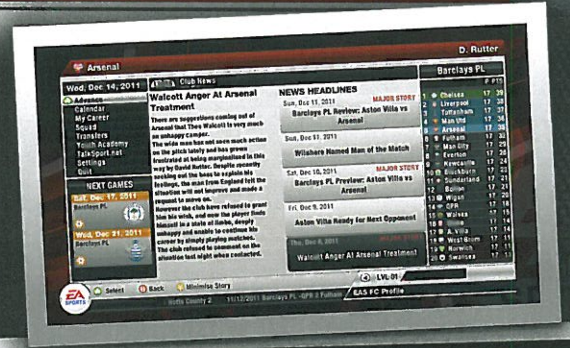


▲▲ **¿Tiki taka** o solidez defensiva y rapidez en ataque? Solo nosotros podremos decidir el estilo de nuestro equipo con los fichajes que hagamos y nuestro esquema de juego.

MODO CARRERA

Más real que nunca

Uno de los aspectos que más se ha buscado mejorar es el modo temporada en solitario. En FIFA 12 se busca que todo sea más interactivo y similar a la realidad. De este modo seremos nosotros los que decidamos, por ejemplo, cuando reaparece un jugador lesionado -con el consiguiente riesgo a que recaiga de su dolencia-. De igual forma, las pantallas de información entre partidos pretenden ser mucho más activas y variadas, mostrando constantemente nuevos datos e informaciones relacionadas con nuestro rendimiento en los encuentros anteriores. Sin embargo, el detalle que más nos ha atraído de este nuevo modo temporada es el referente a los fichajes y la fecha de cierre de mercado. Anteriormente este aspecto tenía una importancia marginal. Pues bien, eso se acabó y ahora viviremos las horas previas al cierre como el verdadero caos de movimientos de jugadores que es. Veremos cómo pasan las horas y los jugadores cambian de equipo, mientras nuestras ofertas se meditan concienzudamente. Una oferta irrechazable de última hora o un 'no' a nuestro equipo podrían trastocar los planes de toda la temporada... Más aún si tenemos en cuenta que sobre el campo la nueva IA de los compañeros se adaptará a las características de los jugadores. A buscar la excelencia...







▲▲ **La defensa** será un arte a partir de esta entrega. Deberemos aprender a leer los tiempos de los atacantes, intuir sus movimientos y a entrar con dureza si la situación lo requiere.

habrá jugadores especializados en tareas defensivas, que además disfruten realizándolas.

Sin embargo, esto será dentro de las opciones a través de la red de redes, que aún no han sido completamente reveladas. Por el momento sabemos que se mantendrán la mayor parte de las posibilidades de *FIFA 11*, aunque modificándolas en su justa medida.

Donde sí conocemos nuevos detalles es acerca del resto de experiencias que encontraremos cuando pongamos nuestro disco a funcionar. Precisamente en esa primera vez se nos pedirá que elijamos nuestro club favorito, como en anteriores entregas, solo que en esta ocasión vale para algo más que para ilustrar los menús del juego. A partir de este momento todos nuestros resultados se registrarán en los servidores de EA Sports, con el objetivo de hacer que el club de nuestros amores participe en una liga a nivel mundial contra el resto de equipos en el »

▲▲ **Madrid-Barcelona** El gran clásico de nuestro fútbol se vivirá mejor que nunca. Incluso podremos revivirlo con los retos que nos propondrá EA Sports durante la temporada.





juego (que serán muchos teniendo en cuenta que habrá más de 50 ligas en total).

Esta nueva mecánica se ha dado en llamar EA Sports Football Club, y será válida para las tres versiones grandes del título (PS3, 360 y PC). Habrá retos, tablas de puntuación y diferentes divisiones en las que podremos ayudar a nuestro equipo favorito a ascender dentro de cada división o a perjudicarle con nuestros resultado. Depende de nosotros. Las temporadas virtuales de esta opción duran una semana, tras la cual recibiremos un premio en forma de título o ascenso, o todo lo contrario.

Otra característica añadida serán los retos extraídos de la temporada real. Así, se irán añadiendo situaciones extremas que se viven en cada una de las ligas. ¿Alguien quiere rejugar es maldito Madrid-Barcelona? ¿Crees que tu bendito Pucela debería haber ganado a pesar de jugar con uno menos desde el minuto 60? La ocasión perfecta para revivir la pasión futbolística real que vive dentro de muchos de nosotros.

Sin embargo, la mejor sorpresa viene de la mano del equipo de desarrollo, al anunciar que a partir de este mismo año, la versión para PC es exactamente igual a la de las consolas de sobremesa más potentes. Incluso puede que sea mejor, ya que las mayores posibilidades técnicas de estos equipos permitirán que dispongamos de mayores resoluciones y detalle que en consolas. Además, esta igualdad en la calidad de las distintas versiones será una constante a partir de ahora, pues el desarrollo de todas ellas es a la par.

El fútbol vuelve a encontrar su casa gracias a Electronic Arts. ¡Preparémonos para la temporada! ■

CON FIFA 12, EA SPORTS REFINA SU PARTICULAR FORMA DEL ÉXITO HASTA CONSEGUIR CREAR EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL JAMÁS VISTO

FÚTBOL TOTAL EN NINTENDO 3DS

FIFA SOCCER 12

La versión portátil del juego de fútbol incorpora un nuevo ángulo de cámara y gráficos en 3D

Uno de los debuts esperados de *FIFA 12* tendrá lugar sobre la nueva consola de Nintendo. La 3DS verá cómo el juego de fútbol se adapta a sus posibilidades en todos los sentidos. En primer lugar, con la incorporación de una nueva perspectiva que, no nos vamos a engañar, es muy similar a la de *Pro Evolution Soccer 3D* y, aunque mejora al juego de Konami con un mayor control del juego, adolece de defectos de cámara similares que se solucionan cambiando el ángulo a una



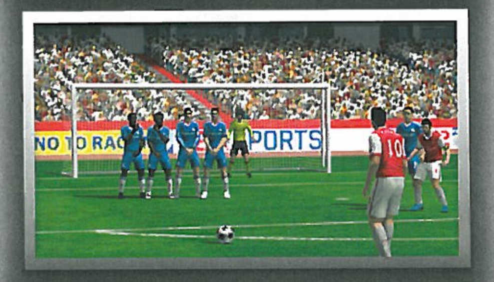
EL SPOTPASS SERVIRÁ PARA ACTUALIZAR LAS PLANTILLAS



visión lateral o la cámara de acción que nos ofrece el juego desde la perspectiva de la grada. En el tema del 3D, EA ofrece una experiencia muy positiva que puede ser usada de modo continuado sin que suponga un problema para el usuario y su vista.

En cuanto al resto de posibilidades de la consola, está confirmado que el SpotPass servirá para que las plantillas y las equipaciones se actualicen constantemente, sin embargo, del online, anunciado en un principio y luego desmentido, no tenemos mejores noticias. Al parecer, en Vancouver se sigue trabajando para que este *FIFA 12* en 3D se pueda jugar a través de la red. Hasta entonces tendremos que apañarnos con la conexión inalámbrica local para poder enfrentarnos a otros jugadores.

Como detalle curioso, se ha añadido un modo de disparo usando la pantalla táctil en el que basta con señalar dónde quieres que vaya la pelota. Nada que no pudiera haberse visto en DS.





De la calle al estadio

En ninguna otra consola el modo 'Conviértete en profesional' tiene tanto sentido como en la Nintendo 3DS. En primer lugar, porque la consola es individual y el nuevo ángulo de visión desde la panorámica del jugador a pie de campo (en tercera persona) sugiere exactamente la misma subjetividad que propone el reto de convertir a un jugador en profesional. Empezaremos jugando en las calles de lugares como Brasil, Europa del Este o Egipto, en partidos de tres contra tres y que de forma autónoma constituyen un divertidísimo modo *FIFA Street* en el que podremos jugar con paredes y de un modo mucho más arcade. Poco a poco el jugador que hayamos creado (y del que definiremos hasta el último pelo, como suele ser habitual) irá evolucionando, mejorando y llegará el punto en que dé el salto al fútbol profesional y a jugar en grandes equipos y, por supuesto, en los mejores estadios del mundo.



FIFA VS. PES

LOS 'CRACKS'



Puro talento

FIFA ha probado con Benzema, Iniesta, Kaká o Higuaín. El más usado hasta ahora, Ronaldinho. *PES* dio con la tecla al firmar con Messi hace años después de haber tenido a Cristiano Ronaldo o Cesc, entre otros.

LAS VOCES



Paco González y Manolo Lama hacen de las suyas en la narración de *FIFA*, mientras que Carlos Martínez y 'Maldini' siguen intentándolo en *PES*.

DIRIGEN TÁCTICAMENTE



David Rutter, productor de *FIFA*, viene de una tierra con tradición futbolística, pero Seabass (*PES*) debe ser de los pocos japoneses que entienden esto del fútbol.

LA HISTORIA



Tradición

Ya son unos cuantos años viendo salir las ediciones de ambos juegos anualmente. De la edad dorada del *ISS Pro* pasamos a una actual mejor época para *FIFA*.

PARTICIPA EN LA ENCUESTA FACEBOOK.COM Y BUSCA MARCA PLAYER

¿Y TÚ DE QUIÉN ERES?

LA GUERRA DEL FÚTBOL



Chema Antón

PES está a la altura de estos FIFA que 'han tocado techo'

Supongo que será porque soy algo mayor que tú, pero *Pro Evolution Soccer* es mi preferido y el de mi generación. Es cierto que jugué mucho a los primeros *FIFA*, pero luego vino ese juego fluido de contraataques, de pases en profundidad y, un poco más adelante, un sistema de regates del cual parece que nos hayamos olvidado pero que sigue haciendo que *PES* sea un juego mucho más profundo que el de los canadienses.

Si puedo echar en cara algo a los *PES* de los últimos años es no haber sabido evolucionar en el campo del online a la velocidad debida o haberse quedado algo atrás en las negociaciones de licencias, pero cuando llega una empresa como EA con su chequera es difícil competir. Por cierto, las versiones de Wii no tienen comparación posible y por lo visto hasta ahora las de 3DS son bastante similares.

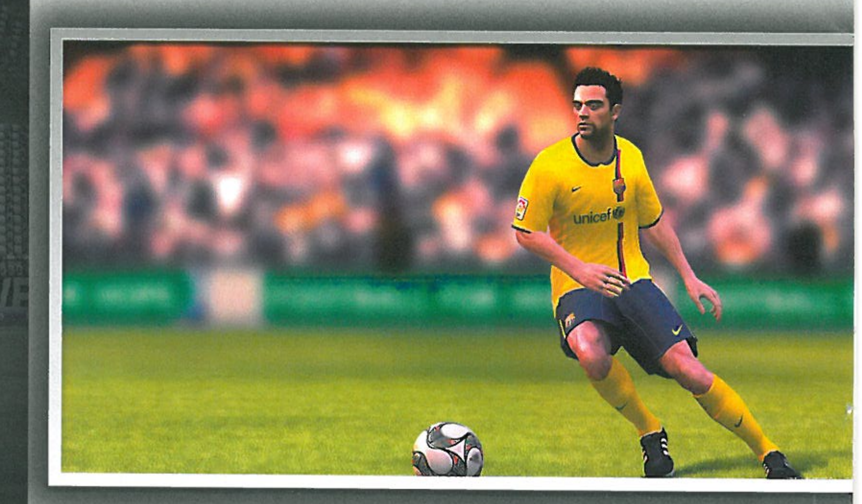
En esta generación, aparentemente *PES* se ha quedado algo atascado, pero en mi opinión es más una cuestión de marketing que del juego que, a mi parecer está al nivel de los últimos *FIFA*. Teniendo en cuenta que es el mejor *FIFA* de la historia, es posible que las próximas mejoras técnicas y de concepto disparen a *PES*.

Juan 'Xcast'

FIFA sigue siendo el rey (y por mucho tiempo) y PES va a rebufo

En una cosa sí que te voy a dar la razón, parece que *PES* es cosa del pasado. Te gusta a ti, le gusta a mi padre... Pero los jugones hemos ido convenciéndonos con el paso de los años de las virtudes de la saga de Electronic Arts. Puede que aún quede algún perdido, pero solo hay que comprobar que el fútbol de Konami en los últimos años se ha centrado en copiar las novedades que *FIFA* presentaba en ediciones anteriores. Que si control de 360 grados por aquí, que si segundo stick para regates por allá, que si cambios en el ritmo de los partidos... Y es que mientras *PES* no acaba de dar con la tecla, *FIFA* ha seguido mejorando año a año, cerrando la boca a todos esos que pensaban ¿cómo narices van a hacer para mejorar el juego de fútbol perfecto?

La respuesta es simple, evolucionando las herramientas (¿alguien ha nombrado el nuevo motor de colisiones?), escuchando a la comunidad (de ahí el nuevo sistema de 'driblings') y tratando de mejorar todos los puntos negros que no se alcanza a corregir antes de un lanzamiento. Sí, precisamente todos esos puntos negros que el año siguiente será *PES* el que tenga que corregir. Pero no te preocupes, échate un *FIFA*.



EL GRAN CLÁSICO DEL MUNDO DEL FÚTBOL VIRTUAL ES PRO EVOLUTION CONTRA FIFA. CADA BANDO APOYA A SU EQUIPO.



VIDEOJUEGOS EN LUCHA CONTRA EL CÁNCER

La Asociación Española Contra el Cáncer ha organizado una maratón solidaria de videojuegos a través de internet para los días 22, 23 y 24 de julio. Infórmate en:
>www.videojuegoscontraelcancer.es



CAMPEONES POKÉMON RUMBO A SAN DIEGO

Tras el torneo nacional celebrado en Madrid, veintitrés entrenadores españoles Pokémon han obtenido una plaza para participar en la final del Campeonato Mundial en San Diego que se celebrará del 12 al 14 de agosto.





"Aún me queda mucho por hacer"

Hablamos con Hideo Kojima en el último Gamelab, donde recogió un premio honorífico por una carrera dedicada al videojuego y que ha parido una de las sagas más queridas: *Metal Gear Solid.*

EL NIPÓN NOS RECIBIÓ EN EXCLUSIVA EN UN CÉNTRICO HOTEL DE BARCELONA PARA HABLAR LARGO Y TENDIDO SOBRE *METAL GEAR SOLID 3D* y expresó su preocupación por el presente y el futuro del videojuego en Japón.

› Pregunta. Ha recibido un premio a toda una carrera cuando han pasado ya casi veinticinco años desde el primer *Metal Gear* de MSX2. ¿Se siente una leyenda del videojuego?

» Respuesta. Me siento como un muerto viviente –ríe–. Tengo muchos retos por delante así que no me siento como una leyenda, todavía me queda mucho trabajo por hacer.

› P. Este invierno tendremos *Metal Gear Solid 3D* en la nueva portátil de Nintendo. ¿Por qué ha escogido este título en particular para hacer el remake?

» R. Nos dijeron que lo más importante de 3DS eran las tres dimensiones y a modo de prueba se me ocurrió hacer una con una selva. ¿Qué es lo que podemos traer en tres dimensiones? La selva, la jungla, las hojas, todos sus elementos. Lo probamos y vimos que funcionaba, así que decidimos hacer este juego en concreto.

› P. ¿Qué aportará el 3D a este juego?

» R. Creo que se potencia la sensación vívida de realidad. En *Metal Gear Solid* logramos dar esta sensación de realidad al incluir los polígonos. Ahora, con las tres dimensiones, se logra crear una sensación de profundidad que aporta más elementos a la noción de infiltración.

› P. Este *MGS3D* "remakea" un título que supuso un parón en la línea temporal de la saga después de *MGS2*. ¿Por qué decidió viajar atrás en el tiempo?

PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...



Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



TRUCOTECA: APLICACIÓN ESPAÑOLA PARA IPHONE

El español Antonio Sala ha lanzado una aplicación considerada como la mayor base de datos de trucos y guías de videojuegos en español para iPhone, iPod y iPad. Ya puedes descargarla en la AppStore.

Hideo Kojima, creador de la saga Metal Gear Solid

Las mejoras que aporta el 3D a MGS3D

"Se potencia la sensación vívida de realidad. Con las tres dimensiones se crea la sensación de profundidad que aporta más elementos a la infiltración".

» R. En *MGS2* tenía la idea de concluir la historia de Solid Snake. Y para hacer aparecer a otro Snake de nuevo, quería comenzar de cero. Así que tuve la idea de hacer aparecer a su padre, Big Boss. *MGS2* se hizo a gran escala, con una historia muy compleja y tenía la idea de regresar a algo más puro, más simple, centrado en el espionaje. Esa era la idea e intencionadamente metí en este contexto la guerra fría.

› P. ¿*MGS3* es su tributo personal al cine de espías y a la saga James Bond en especial?

» R. Viví la guerra fría. Todas las películas y novelas de esa época trataban de espías y me era muy fácil reflejar ese mundo que me había tocado vivir. Quería reflejarlo de nuevo en un videojuego y esa fue la idea de *MGS3*. Hace 24 años [con el primer *Metal Gear*] también quería hacer algo parecido a las historias de 007, donde el protagonista, solo, se infiltra en una base enemiga y los vence a todos. Pero técnicamente era muy difícil que un personaje con smoking se infiltrara en una base –ríe– y de ahí tuve que buscar una trama en la que hubiera un grupo protagonista en vez de un solo individuo.

› P. Recientemente ha comentado que le preocupa la pérdida de influencia de Japón en el mercado del videojuego en detrimento de Occidente. ¿Por qué se ha llegado a esa situación?

» R. No estamos perdiendo frente a Occidente pero los juegos elaborados en Japón, por japoneses y para japoneses, son más difíciles de entender para los jugadores occidentales más allá de lo tecnológico: la visión del mundo, la jugabilidad... Lo mismo pasa con el cine japonés; difícilmente, o nunca, tiene éxito en Hollywood. Creo que ha terminado la época en que los estudios japoneses hacían un título para Japón y este tenía éxito en todo el mundo.

› P. ¿Cuál es la solución para salir de ese bache? ¿Sus juegos son un modelo para conquistar el mercado occidental?

» R. Creo que las personas de mi generación y de mi época no vamos a tener problema [para vender juegos]. Desde pequeños hemos vivido con la música, las novelas y la televisión de Occidente y de todo el mundo. Hemos crecido con ello. Las generaciones más recientes viven con la música, las novelas y la televisión japonesa y no tienen una noción del mundo fuera de Japón y éste es un gran problema. Ahora en mi país los desarrolladores tienen una cultura centrada en el mercado local. Entiendo que les gustará mucho su país, pero no se me ocurre una solución fácil y a la ligera para conseguir que adopten esta visión global pensando en el extranjero.

› P. Ha anunciado recientemente la creación de su propio motor gráfico, el Fox Engine, y a partir de ahora sus títulos van a ser multiplataforma. ¿Estos dos hechos tienen alguna relación?

»



TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS EN RADIO MARCA

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado, sus propios avances de los títulos que están por llegar (con intervenciones del equipo de redacción y colaboradores de la revista), así como las últimas noticias de impacto y las bandas sonoras más relevantes y que más han marcado a las generaciones de jugadores. Además, si por cualquier causa mayor te lo pierdes durante su emisión en Radio Marca, podrás escucharnos también cada lunes a través de nuestra página Web y nuestro espacio en Facebook, gracias al podcast que subiremos a las plataformas de iVoox e iTunes.

ESCÚCHALO EN:











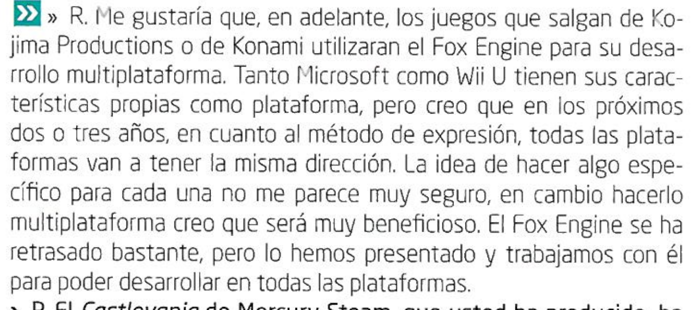
DEEP SILVER ANUNCIA LA TERCERA ENTREGA DE SECRET FILES PARA PC

Koch Media, propietaria del sello Deep Silver, ha anunciado de forma oficial el desarrollo de la tercera entrega de la saga *Secret Files*. Siguiendo fielmente los cánones establecidos en sus precuelas, el juego combinará la historia (supervisada por NEOS Film) con gran variedad de escenarios. Llegará en 2012 para PC.



DUST 514 NO SERÁ GRATUITO DEL TODO

CCP ha asegurado que su próximo MMOFPS exclusivo para PlayStation 3 ambientado en EVE Online requerirá la compra de créditos iniciales para entrar en el juego. Pagaremos entre 10 y 20 dólares usables en el juego.



» R. Me gustaría que, en adelante, los juegos que salgan de Kojima Productions o de Konami utilizaran el Fox Engine para su desarrollo multiplataforma. Tanto Microsoft como Wii U tienen sus características propias como plataforma, pero creo que en los próximos dos o tres años, en cuanto al método de expresión, todas las plataformas van a tener la misma dirección. La idea de hacer algo específico para cada una no me parece muy seguro, en cambio hacerlo multiplataforma creo que será muy beneficioso. El Fox Engine se ha retrasado bastante, pero lo hemos presentado y trabajamos con él para poder desarrollar en todas las plataformas.

› P. El *Castlevania* de Mercury Steam, que usted ha producido, ha sido el gran vencedor de esta feria. ¿Cuál fue la relación que mantuvo con el estudio español?

» R. En *MGS Twin Snakes* trabajamos con Silicon Knights, un estudio con el que queríamos hacer un juego al cincuenta por ciento. Mandamos personal de Japón para que colaboraran con ellos pero el resultado no fue muy satisfactorio. Y ahí aprendimos que nuestra cultura era muy diferente a la de otros estudios, por lo que comprendí que si queríamos trabajar con una buena compañía debíamos dejar que hicieran su trabajo. Y eso pasó con Mercury Steam, colaboramos con ellos pero sobre todo fuimos consejeros. Dimos el visto bueno o desaprobamos sus ideas, pero no entramos demasiado en el día a día.

› P. Vamos a finalizar la entrevista volviendo a los orígenes. ¿Cómo se le ocurrió la idea del primer *Metal Gear* para MSX2 a finales de los ochenta?

» R. En aquella época acababa de entrar en el mundo de los videojuegos y me llegó una oferta para hacer un juego para MSX2. En aquella época los géneros predominantes eran los de acción o los arcades, pero más que algo así quería hacer algo diferente. Estaba muy influenciado en esa época por la película y el videojuego 'The Great Scape' y quería hacer algún juego que tratara un tema similar. Los títulos de acción eran algo difíciles por las limitaciones tecnológicas del MSX2, quería hacer algo que implicara escapar de algún sitio. Pero, por ejemplo, si este año entrara a la industria y quisiera hacer un juego, a lo mejor no haría un *Metal Gear Solid* sino que haría algo parecido a un *Call of Duty* –ríe–.

› P. Esos juegos tienen ya más de veinte años y su aspecto gráfico queda fuera de la línea del resto de la saga. ¿No ha pensado en hacer un remake?

» R. En cuanto a los seguidores sí que creo que hay esa necesidad, y al tratarse de una saga sí que sería muy justo para los jugadores jóvenes, para que pudieran seguir la historia desde el principio. Sin embargo, como creador, volver a hacer algo que ya hice hace veinticinco años me produciría una sensación de estar malgastando el tiempo. De ocurrir, probablemente lo haría otra persona. ■ ***Por Jaume Esteve.***

Hideo Kojima, creador de la saga Metal Gear Solid

La colaboración con Mercury Steam

"Fuimos, sobre todo, consejeros. Dimos el visto bueno o desaprobamos sus ideas, pero no entramos demasiado en el día a día".



BIOSHOCK INFINITE SE ALZÓ COMO EL GRAN VENCEDOR DEL E3 2011

La Game Critics Award dio a conocer la lista de premiados de la pasada edición del E3 de Los Ángeles. El prometedor *Bioshock Infinite* se ha hecho con cuatro galardones entre los que se incluye el de mejor videojuego del evento. *Skyrim* y *Battlefield 3* son los otros vencedores destacados.



RECOPILATORIO DE MONKEY ISLAND PRONTO

Lucas Arts ha anunciado que *The Monkey Island Special Edition Collection* saldrá con las dos primeras ediciones en alta definición y muchos extras el próximo 9 de septiembre en PS3 y 360.

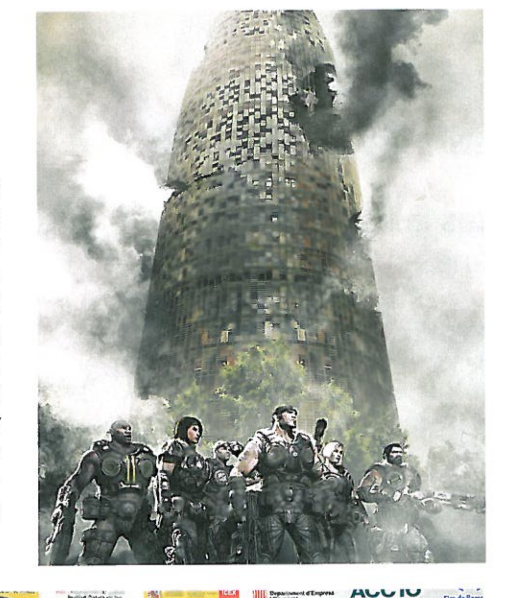
GAMELAB 2011

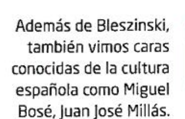
MAYORES DE EDAD

El videojuego español no solo tiene una producción potente; ahora también es capaz de montar eventos por todo lo alto, como el último Gamelab celebrado en Barcelona.

Después de seis años en Gijón, Gamelab decidió dar un salto de calidad para optar al trono de mayor evento del videojuego en Europa. Y mal no le ha ido. Barcelona acogió los pasados 29 y 30 de junio y 1 de julio la séptima Feria del Videojuego y el Ocio Interactivo con unos invitados de excepción que dejaron el listo muy alto para ediciones venideras.

De entre los ponentes, dos nombres que hablan por sí solos: Peter Molyneux y Cliff Bleszinski. El primero impartió una charla en la que desgranó algunas de las ideas que le llevaron a crear sus juegos de mayor éxito. Un par de ejemplos; *Populous* se basó en la afición del inglés por Lego y los hormigueros mientras que *Syndicate* nació del deseo de matar a todo ser viviente en una calurosa tarde en un centro comercial. Bleszinski, que ya se encuentra en la parte final del desarrollo de *Gears of War 3*, y que volvió a incidir en la importancia del juego AAA como alternativa a la avalancha casual, gratuita o de 0'79 céntimos: "cásate con mi juego, no tengas solo una cita con él. Los videojuegos de clase media están condenados al mercado del alquiler y la segunda mano". Por si fuera poco, la feria también celebró los cuartos premios Gamelab que premian a lo mejor de la producción española. La crónica se puede resumir en tan solo cuatro palabras: *Castlevania: Lords of Shadow*. El título de Mercury Steam se hizo con ocho premios de los trece en juego –incluido el de mejor juego– y solo dejó las migas para los demás. ■ > *Por Jaume Esteve.*





Además de Bleszinski, también vimos caras conocidas de la cultura española como Miguel Bosé, Juan José Millás.









SKYPE DISPONIBLE PARA PS VITA

Al igual que ocurre con las PSP actuales, PS Vita tendrá soporte también para Skype. Parece que la adquisición por parte de Microsoft no afectará a esta incorporación.



NUEVO JUEGO DE NARUTO PARA 2012

Namco Bandai ha revelado *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations*. Una nueva entrega de la saga que llegará en 2012 para Xbox 360 y PlayStation 3.

UBISOFT ANUNCIA THE BLACK EYED PEAS PARA WII Y 360

Bajo el título *The Black Eyed Peas Experience*, la compañía francesa ha desvelado el desarrollo de este nuevo título musical en medio del declive del género. De momento, solo sabemos que será un juego de baile que llegará a Wii y 360 con soporte para Kinect.

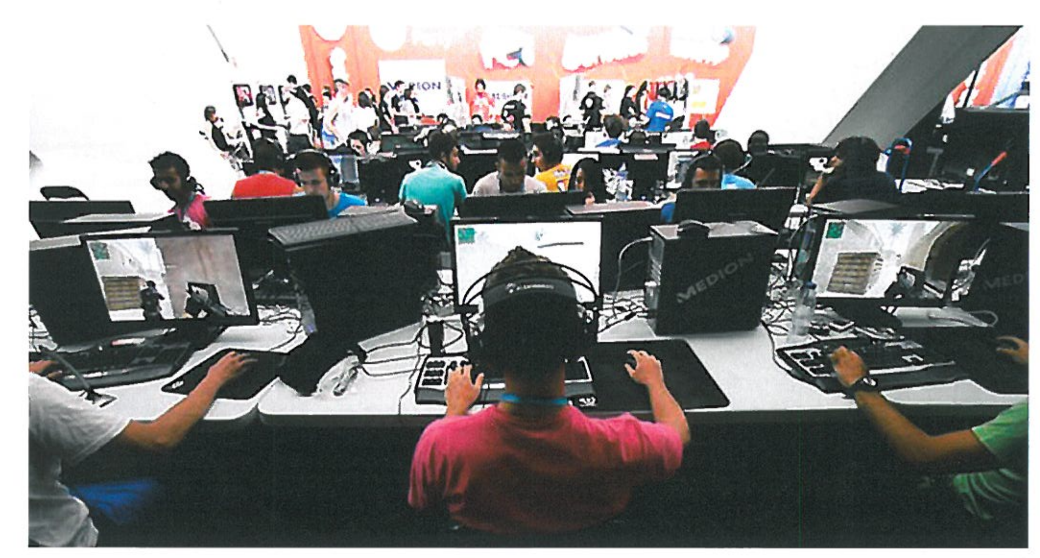
LAN PARTIES

UN VERANO SIN PARAR DE JUGAR

Tras la llegada del verano y las vacaciones, es el mejor momento para los videojuegos y las 'lanes'. Un caldo de cultivo idóneo para disfrutar de tu mayor afición en la mejor compañía.

A pesar de la dejadez de los desarrolladores en sacar nuevos productos en verano, es en estas semanas cuando más horas de juego se acumulan al año por parte de los jugadores más o menos 'hardcore'. Debido a esto, es la época en la que más 'lanes' y eventos entorno a los videojuegos se generan.

Si por un lado tenemos ferias oficiales como el E3, la Gamescom o el TokioShow, que disfrutáis aumentando vuestros conocimientos sobre el futuro de la industria. Por el otro lado están las 'lanes', las que más nos repercuten a muchos y las que disfrutamos más directamente. La Campus Party en Valencia, que dio lugar hace días, o la EuskalEncounter en Bilbao, son dos referencias en las llamadas 'lanes', pero no solo a nivel nacional, sino a nivel internacional; son dos de las tres mejores 'lanes' del mundo, junto con la Dreamhack de Suecia.



Las 'lanes' son eventos creados para el disfrute de los jugadores, lugares donde jugar con tus amistades reales y con las virtuales que has creado en tus horas de juego. En una 'lan' puedes disfrutar de un ancho de banda muy superior al de tu casa, para usar internet y jugar en línea a la máxima potencia. Se generan servidores públicos para intercambiar con el resto de personas tus documentos, vídeos e imágenes. Disfrutas de torneos físicos, tanto de PC como de consolas y además se generan multitud de eventos paralelos para desmitificar ese concepto de solitario y asocial que se puede crear entorno a los participantes de estos eventos.

Conferencias con desarrolladores de videojuegos, charlas (como la de Stephen Wozniak, Cofundador de Apple, el año pasado en la Campus Party), mesas comunes de juegos de mesa, talleres para crear tu propio autómata o aprender 'modding' (tunear tu ordenador), son algunas de las actividades que hacen de las 'lanes' no solo lugares de reunión y juego, sino a su vez puntos de cultura sobre videojuegos e informática.

Y, por supuesto, estas 'lanes', son el escaparate perfecto para aquellos equipos de deportes electrónicos. Es aquí donde se les pone cara a esos jugadores que solo se les conoce por su nombre en clave y pretenden ser fichados por un equipo. También aquí es donde los equipos tienen que demostrar su nivel y calidad delante del videojuego. No solo obtienen un dinero extra por ganar, sino que llaman la atención de posibles empresas que busquen un patrocinio.

Sin duda alguna, participar o asistir a una 'Lan Party' es algo especial, ya que disfrutarás durante unos días de tu afición favorita rodeado de gente con tus mismas ideas y gustos. Merece la pena. ■ > *Por Edu López*

CALENDARIO DE LAN PARTIES

NOMBRE	LUGAR	FECHA
Campus Party	Valencia	FINALIZADA
Tenerife LanParty 2k11	S. C. de Tenerife	19-24/07*
EuskalEncounter	Baracaldo	22-25/07*
AsturParty	Avilés	18-21/08*
Fraga LanParty	Fraga	09-11/09*
Lancelona V 3.0	Barcelona	29/10-10/11*
Redaton	Zaragoza	16-18/12*

(*) Día de inicio-Día de clausura/mes del evento (**) Consultar horarios.



BURNOUT CRASH! SALDRÁ EN AGOSTO

Electronic Arts ha anunciado que su juego de velocidad arcade adelanta su fecha de lanzamiento hasta agosto. Sin conocer más, lo veremos disponible muy pronto.

ANUNCIADO NUEVO DLC PARA DRAGON AGE II

En el pasado EA Summer Showcase, las compañías responsables han anunciado *Dragon Age II: Legacy*, un nuevo contenido extra que estará disponible a partir del 26 de julio en PS3 y 360 por 10 dólares o 800 MP.



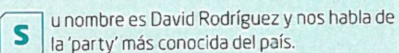
KING OF FIGHTER XIII LLEGA A OCCIDENTE

Atlus ha confirmado que el clásico juego de lucha llegará a EE.UU el próximo 25 de octubre, dos días antes que en el propio Japón. No se sabe aún si llegará a Europa.

CAMPUS PARTY

"Apostamos por el gaming"

DAVID R. COORDINADOR DE CONTENIDOS



Su nombre es David Rodríguez y nos habla de la 'party' más conocida del país.

› Pregunta: ¿En qué año empezásteis a organizar este evento?

› Respuesta: En 1997

› ¿Cuántas personas forman parte del proyecto?

› Cerca de cien de cinco países.

› ¿Qué importancia le dais al gaming y a los videojuegos?

› R: Este año se está realizando una apuesta muy fuerte por el gaming, es el comienzo de un proyecto a largo plazo del que podremos contaros más cosas el año que viene.

› ¿Cuántos torneos de videojuegos realizáis y que premios ofrecéis?

› Más de doce torneos diferentes con más 40.000€ en premios, incluyendo un torneo internacional de *Starcraft II* con más de 9.000€ en premios a repartir entre los ocho primeros

› ¿Qué actividades ofrecéis además del gaming?

› Tenemos charlas sobre diseño y programación de videojuegos, talleres de construcción de simuladores. Más 300 horas repartidas entre Innovación, Ciencia y Creatividad

EUSKAL ENCOUNTER

"Veinte torneos y 50.000 euros"

SABINO SV. ORGANIZADOR

Charlamos con Sabino San Vicente, Organizador de la Euskal Encounter.

› ¿En qué año empezásteis a organizar este evento?

› Hace ya 18 años desde que comenzamos.

› ¿Cuántas personas forman parte del proyecto?

› 50 profesionales en la organización, más la inestimable ayuda de voluntarios de perfiles muy heterogéneos.

› ¿Cuántos participantes tenéis en el evento?

› Más de 6.000 personas y a esto hay que añadir las 16.000 que acudirán a los monólogos programados por Paramount Comedy y Euskatel.

› ¿Cuántos torneos de videojuegos realizáis y que premios ofrecéis?

› En la Gamegune, la competición de profesionales de videojuegos que realizamos, dispondremos de 20 torneos con más de 50.000 euros en premios.



WIZARDS

"Estamos en cien torneos online"

RUBÉN P. WIZARDS E-SPORTS CLUB



Rubén 'Theros' Pampliega, Director de Wizards e-Sports Club

› ¿Cuántos equipos tenéis actualmente en el club?

› A día de hoy cuatro: de Starcraft II, FIFA, Halo: Reach y *League of Legends*.

› ¿Cuánto tiempo lleváis jugando como equipo?

› Lo cierto es que Wizards e-Sports Club fue creado en el año 2002 pero hasta el 2009 no se estableció el club como lo conocemos actualmente.

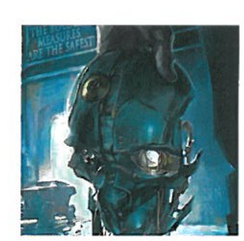
› ¿Qué significado tiene vuestro nombre y porque lo elegísteis?

› El significado está relacionado con los magos y la magia. Lo elegimos porque cuando hablamos de magia todo es posible y esa es la mentalidad que tienen nuestros jugadores: con el suficiente esfuerzo nada es imposible.

› ¿A cuántas competiciones soléis ir en un año físicas y online?

› Unas diez o quince competiciones físicas en total. Y online podrían ser más de cien.





BETHESDA ANUNCIA DISHONORED

Se trata del nuevo título de Arkane Studios, que será distribuido por Bethesda. Un FPS con toques de sigilo que saldrá a la venta en 2012 para 360, PS3 y PC.



PASE ONLINE PARA PS3

Sony ha confirmado que sus juegos first-party contarán con pase online, sin el cual no se podrá acceder a los servicios online completos de sus juegos.

BLIZZARD CONFIRMA LO QUE LLEVARÁ A LA GAMESCOM

Blizzard ha confirmado los juegos que estarán presentes en la Gamescom de Colonia, del 17 al 21 de agosto: Diablo III y la expansión de Starcraft II, Hearts of the Swarm, que incluye la campaña de los Zerg. Además, de las novedades de la última expansión de Cataclysm.

TENDENCIAS

ENVEJECIENDO JUEGOS MODERNOS

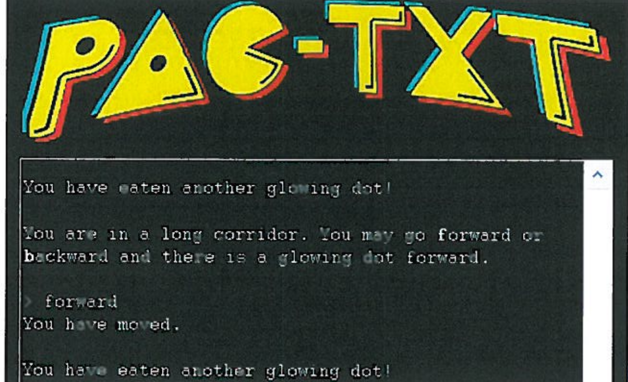
Frente a la moda de los remakes, algunos desarrolladores independientes optan por la deconstrucción de juegos actuales: los demakes.

Si el mes pasado os hablábamos de las traslaciones jugables entre mecánicas y franquicias de distintas épocas, hoy nos queremos fijar en una de las dos tendencias, la de los demakes. Mientras que un remake es a grandes rasgos llevar a cabo una versión renovada de un título que ya tiene tiempo, es decir, rejuvenecerlo, los demakes hacen todo lo contrario, envejecerlo. ¿Cómo envejecer un juego como *Halo*? Haciendo que pase de ser un FPS moderno repleto de acción y gráficos espectaculares a una aventura de acción en 2D, con una música propia de una NES o una Master System, un ritmo mucho más adecuado a la época y una dificultad endiablada. Ya os mostramos alguna demostración en el número anterior de ese demake de *Halo* llevado a cabo por Eric Ruth.

Pero los ejemplos son numerosos y de todo tipo. Es cierto que Ruth, uno de los mejores desarrolladores de demakes del mundo, se ha limitado a crear versiones de juegos actuales, como *Left4Dead* o *DJ Hero*, pero los hay que van más allá. ¿Por qué no envejecer más aún un título superclásico como *Wolfenstein 3D*, el primer FPS de la historia? Pues se lleva varios años más atrás, también a los 8 bits, y hacemos un título en tercera persona y vista casi cenital. Y podemos ir más allá, hasta ejemplos auténticamente bizarros y que, más que juegos, son demostraciones de que todo título se puede envejecer aunque ya sea viejo de por sí. *Pac-Man*, clásico entre los clásicos, fue convertido en una aventura conversacional, el origen del rol occidental, en la que se te describían los corredores y tu decidías hacia donde moverte, siempre con palabras. Obviamente, este título no es divertido, pero es una clara muestra de hasta donde ha llegado el movimiento de los demakes y la gran comunidad que tiene detrás.

Sin embargo, el valor de los demakes no está en sus posibilidades cómicas ni en la capacidad de envejecer los juegos artísticamente. La gracia está en la deconstrucción jugable, en todas aquellas decisiones que el desarrollador toma, en todo lo que coge para su demake y todo lo que desecha para, al final, mostrar un puñado de elementos muy reconocibles en el juego original, su esencia. > *David Navarro*





You have eaten another glowing dot!

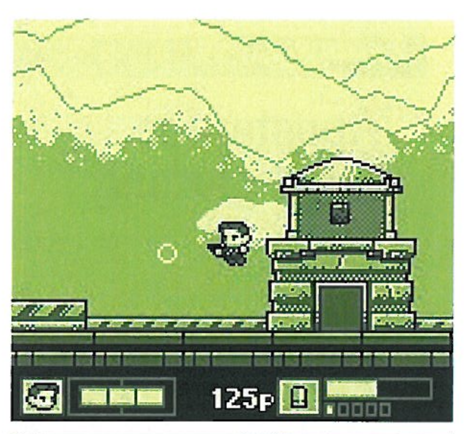
You are in a long corridor. You may go forward or backward and there is a glowing dot forward.

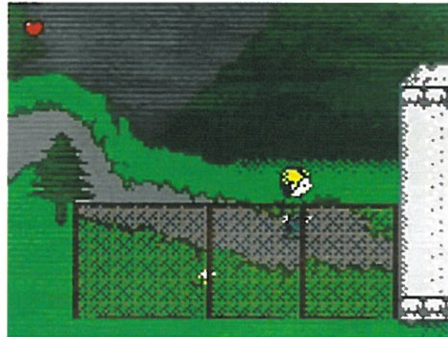
> forward
You have moved.

You have eaten another glowing dot!

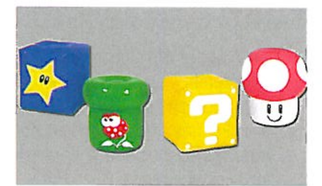


DE ARRIBA ABAJO Y de izquierda a derecha. Demake de GoldenEye, convertido en un shoot'em up que podría haber sido claramente un juego de Gameboy. RockBoshers, versión en clave de Spectrum del Red Faction original, con la destrucción de escenarios incorporada. Soundless Mountain II, versión envejecida de Silent Hill II; Pac-TXT, aventura conversacional basada en Pac-Man. Y, por último, la "versión NES" de Wolfenstein.





SOUNDLESS MOUNTAIN II, SOBRE estas líneas, es uno de los títulos que más evidencian el gran problema de los demakes. Este título es una revisión de Silent Hill 2 pero tiene otro nombre porque no es un producto oficial de Konami, obviamente. Además, pese a la gran calidad del demake, está inacabado, suponemos que por falta de tiempo. ¿Y si las grandes compañías diesen algo de apoyo a los desarrolladores independientes y empezasen ellas mismas a financiar demakes de sus propios juegos? Saldrían cosas realmente interesantes...



INFLABLES PARA WII, O PARA LO QUE QUIERAS

Atomic ha lanzado un pack de cuatro asientos inflables, basados en el universo de Mario, para jugar a la Wii o para llevártelos a la playa. El pack se llama 'Super Family FOUR' y es una pasada.

EDICIÓN 'SURVIVOR' DE RESISTANCE 3

Sony ha anunciado la 'Edición Survivor' de *Resistance 3*, que incluirá: una mochila, una petaca SRPA, cartas de poker SRPA, el diario de Joseph Capelli, soldados de juguete y una diana quimera.

ATALAYA LAN, LA 'PARTY RURAL' A FINALES DE JULIO

Los días 29, 30 y 31 de Julio tendrá lugar en Berlanga de Duero, Soria, la 6ª edición de Atalaya Lan Party, que congregará a amantes de las nuevas tecnologías de todas las partes de España. Más info en *www.atalayalan.es*

ENTREVISTA

Yves Guillemot: "La clave es dar servicio y no un producto"

Entrevistamos a Yves Guillemot, CEO de Ubisoft, que nos da algunas claves para los próximos años en el sector del videojuego. ¿Qué nos depara la industria y qué piensan hacer para sorprendernos?

INNOVACIÓN Y EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS. Yves Guillemot, cabeza de Ubisoft desde su fundación en 1986 nos concedió unos minutos de su tiempo durante el pasado E3. Nos dio las claves de hacia donde debe moverse la industria de los videojuegos para seguir avanzando, con Ubisoft a la cabeza con los juegos de creciente calidad.

› ¿Hacia donde debe ir la innovación en el mundo de los videojuegos?

La innovación suele aparecer con las nuevas consolas, lo que a su vez supone aceptar un gran riesgo. Esta es la única manera de poder experimentar con nuevos géneros y nuevas maneras de jugar nunca vistas anteriormente.

› ¿Y el futuro de los videojuegos? ¿Qué nos espera?

» En el futuro estaremos más conectados, todo dependerá de internet y, por tanto, tendremos que aplicar nuevas normas a todo, tanto las compañías editoras como las desarrolladoras independientes. Y es ahora mismo cuando estamos escribiendo esas reglas. Estamos experimentado con nuevas formas de hacer negocio y enfrentarnos a unos costes de desarrollo siempre crecientes. El 'free to play', los contenidos descargables... Todo forma parte de esta nueva estrategia. Ahora hay menos gente jugando, pero más delante del televisor. La clave puede ser dar un servicio en lugar de un producto.

› ¿Cree que esa es la opción para todos los tipos de jugadores?

» Nintendo abrió con Wii el mercado a un nuevo rango de jugadores. Estos poco a poco evolucionan y se interesan por los juegos en alta definición, aunque solo sea por curiosidad. Por tanto, también en este tipo de juegos hay un importante factor social. Es ahí donde debemos esforzarnos.

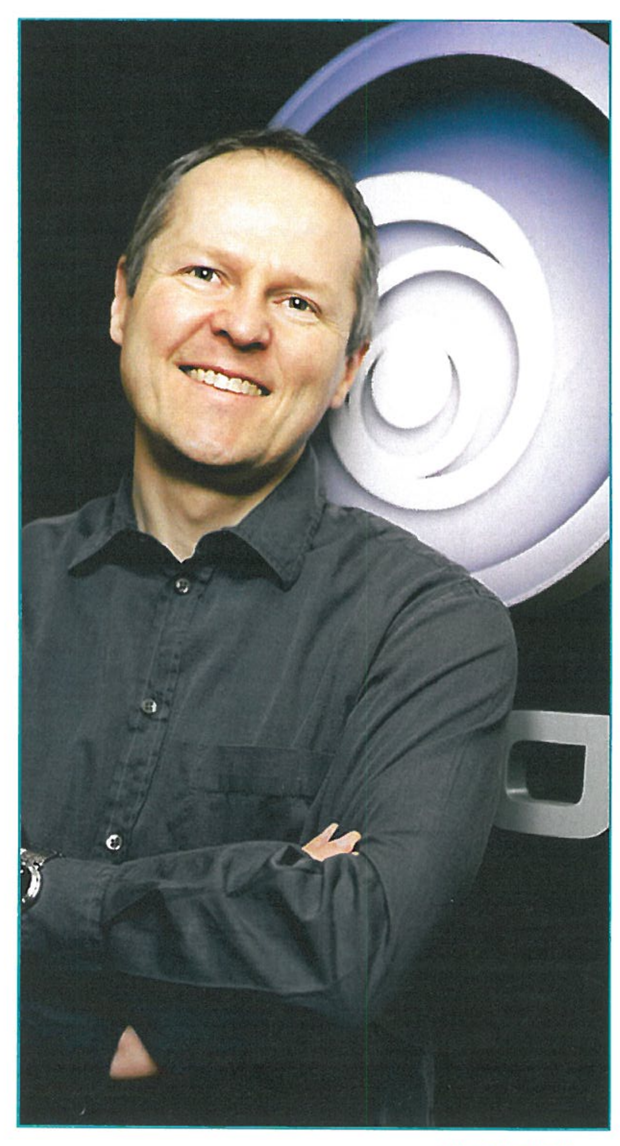
› ¿Y de qué manera se contribuye a esta innovación desde Ubisoft?

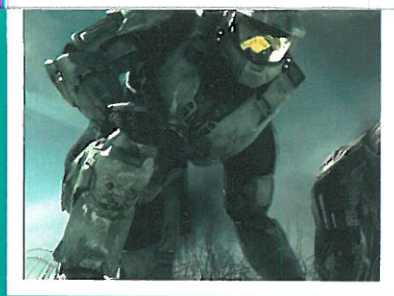
» Ahora mismo somos la tercera compañía editora con más fuerza del mercado, y como tales es nuestra labor impulsar el mercado de los videojuegos con nuevos tipos de juego, al tiempo que nos ocupamos de hacer juegos de calidad, siempre tratando de hacer un mejor trabajo cada día. Este camino no es fácil, ni barato. Tampoco rápido, pero es como se deben hacer las cosas.

Yves Guillemot, CEO de Ubisoft

Sobre E&A

"En el futuro estaremos más conectados, todo dependerá de internet y, por tanto, tendremos que aplicar nuevas normas a todo".





HALO 4 COMENZARÁ UNA NUEVA TRILOGÍA

Tras despedirse Bungie de la franquicia, un responsable de Microsoft Games Studios ha asegurado que "con Halo 4 buscamos un nuevo arco argumental sobre el Jefe Maestro. Nada sobre lo anterior, es una nueva trilogía".



LA DEMO DE RESISTANCE 3 EN AGOSTO

La extensa demostración de 30 minutos del esperado shooter de Sony, Resistance 3, estaba hasta ahora únicamente disponible para aquellos que hubieran adquirido el Blu-Ray de la película Battle: Los Ángeles. Sin embargo, en ella se desprende un mensaje que indica que esta exclusividad tiene de límite hasta el 9 de agosto, por lo que es de esperar que en dicha fecha estará disponible en PSN.

REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS

FX INTERACTIVE NOS PASEA POR PRAGA

LO ÚLTIMO DE 1C COMPANY: ¿QUÉ NOS LLEGARÁ?

¿Una fiesta en Praga con los rusos de 1C Company para ver qué puede traer FX Interactive a España de los padres de Men of War? ¡Nos apuntamos!

Por Juanma Castillo (Duardo)

Es cierto: Teníamos miedo. ¿Para qué os íbamos a engañar? Que unos rusos amantes de los juegos de guerra nos llevasen de fiesta a Praga nos tenía algo acongojaditos... ¿Praga? Ufff... ¡que algunos ya tenemos cierta edad! Pero no amigos, fuera prejuicios. Bueno, no, el catering era más raro que el menú de 'Indiana Jones y el Templo Maldito'.

Lo que sí nos dejó un alucinante sabor de boca fueron los espectaculares títulos que sabíamos que veríamos y alguna que otra sorpresa inesperada.

Que íbamos a ver expansiones y continuaciones de la espectacular saga ***Men of War***, ya nos lo habían soplado los amigos de FX, más que interesados en seguir obsequiándonos a los jugadores españoles, la franquicia más poderosa (si obviamos ***Kings Bounty***) de 1C Company. Y sí, porque ***Men of War Vietnam***, que estará en las calles en breve, y que sí, FX Interactive publicará en España, vuelve a los fueros del monojugador y cooperativo pero pega un interesantísimo salto temporal hasta los años 70, con todo lo que eso conlleva tecnológicamente hablando. ¿Alguien se ha preguntado por qué los rusos saben tanto de armas?. Aunque no nos extraña, viendo las palizas que nos meten jugando a *World of Tanks*.

ROYAL QUEST ¿KINGS BOUNTY ONLINE?

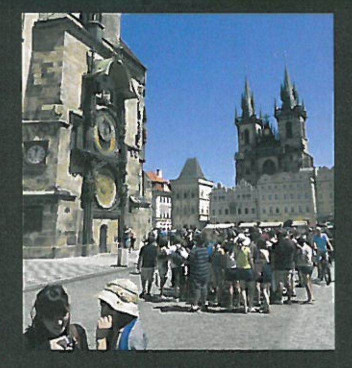
Pues algo así, amigos, porque Katauri, los padres de la saga KB, y de la mano de 1C Company, se han marcado este MMO de Acción RPG, parecido a lo visto en *Diablo* y su jugabilidad, pero más cerca de lo que será *Slage* de Ankama: Instancias o 'dungeons' para varios jugadores con su papel y función muy definidos. Todo online, todo participativo. Y como ya os hemos mencionado, con una carga artística brutal. Los monstruos, los escenarios, todo es tan bonito y con tanto arte detrás, que sólo podemos decir: ¡Que sí, que la araña es muuuuuy bonita! ¡Pero mátala ya, que hacemos 'wipe'!



LISTA DE JUEGOS SUMMER OF ARCADE

Como cada verano, Microsoft lanzará juegos en su Xbox Live Arcade durante las próximas semanas. Tras *Bastion*, que llegó el 20 de julio, veremos títulos como *From Dust* el 27 de julio; *Insanety Twisted Shadow Planet* el 3 de agosto; *Fruit Ninja Kinect* el 10 de agosto; y, por último, *Toy Soldiers: Cold War* el 17 de agosto. Todos a un precio entre 800 y 1.200 Microsoft Points.





GHOST OF MOSCOW: DEATH TO SPIES

Otra de esas sagas que pasan como de puntillas por los lineales y las tiendas online de nuestro país, pero que en Europa del este, sus admiradores se cuentan con anillas de calamar gigante, es Death to Spies. Una suerte de aventura gráfica, juego de investigación, acción y sigilo... Algo inclasificable y absolutamente genial. En esta ocasión, la aventura nos traslada a la época de la guerra fría y las acciones de los servicios contrainteligencia nunca acaban. Seremos el capitán Strogov, del servicio secreto soviético (como no), aunque intercambiaremos entre otros dos personajes más.

También vimos ***Men of War Condemned Heroes***, que sí pasa por ser la siguiente entrega de ***MoW*** (Vietnam es como un DLC grande o casi spin off atemporal), donde volveremos a la II Guerra Mundial y aun momento histórico fascinante: los batallones de reclusos soviéticos bajo la mítica orden de Stalin, "¡Nunca volver atrás!", con escenarios en Ukrania, Polonia y Alemania. Estos batallones resdien ya en la imaginería rusa con toques casi míticos.

También tuvimos la suerte de probar sagas que no sabemos si llegarán a España, como la segunda entrega de Red Orchestra: ***La batalla de Stalingrado*** o una interesantísima tercera parte de ***Death to Spies***, ahora también en Xbox 360.

Nos llamó poderosamente la atención el MMO de acción RPG ***Royal Quest***, de la mano de los padres de ***Kings Bounty***, Katauri Interactive y que ya podéis suponer su inspirada imaginería visual; o el realismo de ***Off Road Drive***, un simulador de Trail con todoterrenos (lo más normal, amigo, es que te quedes clavado en la zanja).

Demasiadas emociones que tuvimos que digerir comiendo... bueno... aquello era... ¿os hemos dicho que les gustan las verduras? Pues tampoco eran. ■

Anatoly Y. Subbotin, 1C Company PR

"Los fans de MoW adoran Assault Squad, pero con Vietnam queremos intentar algo distinto escuchando a la comunidad"



Humor





jmvmail@gmail.com







TOP5

El género MMO sigue creciendo. Cada vez son más los juegos que adoptan esta fórmula. Estos son los más esperados por vosotros:



1 GUILD WARS 2

EL ASPIRANTE PERFECTO

Después del éxito cosechado con el primer título, los chicos de ArenaNet mantendrán la ausencia de cuotas mensuales y prometen brindarnos jugosas novedades, como profesiones nunca vistas (ingeniero) y el recién anunciado combate subacuático.

2 THE OLD REPUBLIC

LOS FANS LO MERECÍAMOS

Los genios del rol de Bioware nos brindarán este MMORPG basado en la popular franquicia de 'Star Wars' y con las exitosas raíces de *Star Wars KOTOR* como telón de fondo. Un título llamado a competir directamente con *WoW*.



3 DRAGON BALL O.

UN MANGA PERSISTENTE

La famosa serie de manga y anime que marcó una generación contará con su propio MMO importado directamente desde Japón. En él encarnaremos a terrestres, 'namekianos' o 'majin' en un mundo llamado Dragon World para buscar las siete Bolas de Dragón.

4 FIREFALL

AL BORDE DEL COLAPSO

Red 5 Studios (desarrolladora con ex miembros creadores de *World of Warcraft*) lidera este proyecto que se presenta como un shooter masivo (MMOFPS) ambientado en un planeta Tierra devastado dentro de 200 años.

5 DARK MILLENIUM

WARHAMMER ONLINE

Vigil Games (*Darksiders*) está a cargo del siniestro y futurista universo de Warhammer 40.000 para transformarlo en un MMO que promete brindarnos grandes dosis de acción.



BATTLEFIELD 3 DESVELA SUS CUATRO CLASES

Electronic Arts y DICE han presentado las cuatro clases de soldado que podremos encarnar en su próximo shooter multijugador. Estas se dividirán en soldados de Asalto, Apoyo, Reconocimiento e Ingenieros.



FROM DUST LLEGARÁ A LA VEZ PARA PC

El título multiplataforma en el que asumiremos el papel de un dios que debe salvar a su propia tribu saldrá simultáneamente en PC, Xbox 360 y PlayStation 3 el día 27 de julio.

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE INFAMOUS 2

Por Carlos Uriondo y Diego Pereira.

Puedes ver el vídeo completo en la web www.losprimeros10.es



COLE HA VUELTO...



SUS ENEMIGOS HAN CRECIDO...



PERO ÉL NO TIENE MIEDO...



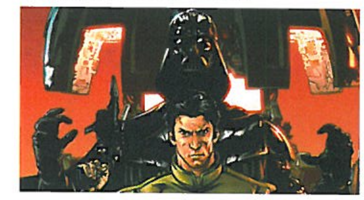
Y SU AMIGOS TAMPOCO...



TENEMOS NUEVOS PODERES EN NUESTRAS MANOS.

Apaga la consola

CÓMIC YA A LA VENTA



STAR WARS: REBELIÓN

El teniente imperial Janek 'Tank' ha contactado con Luke Skywalker con el fin de desertar y unirse a la alianza. ¿Se fiará de él Luke? Descúbrelo en este primer volumen de una serie explosiva repleta de tramas intrigantes, espías y emboscadas.

CINE ESTRENO 29 DE JULIO



LINTERNA VERDE

Durante siglos el grupo llamado Los Linterna Verde ha preservado la paz y seguridad en el universo. Una nueva amenaza llevará a Hal a convertirse en el primer miembro humano y en el único capaz de preservar el equilibrio de la galaxia precisamente por su humanidad.

CINE ESTRENO 5 DE AGOSTO



CAPITÁN AMÉRICA

El Proyecto Renacimiento ideado por el Dr. Abraham busca crear súper soldados capaces de aniquilar nazis sin despeinarse. El valiente S.Rogers se ofrecerá voluntario para probarlo yse convertirá desde entonces en el legendario Capitán América.

ESTE VERANO, VIVE LA LEYENDA DE ZELDA

"THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME"



Imagen 2D de un juego en 3D

COMPLETAMENTE EN CASTELLANO

NUEVO ENTORNO GRÁFICO EN 3D

CONTROLES MEJORADOS

CONTENIDO ADICIONAL

WWW.LEGENDOFZELDA.ES



Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS, visita la página web oficial en **www.nintendo3ds.es**

El Héroe debe morir

texto: @ABKristian
Ilustración: @Roswell_AKB

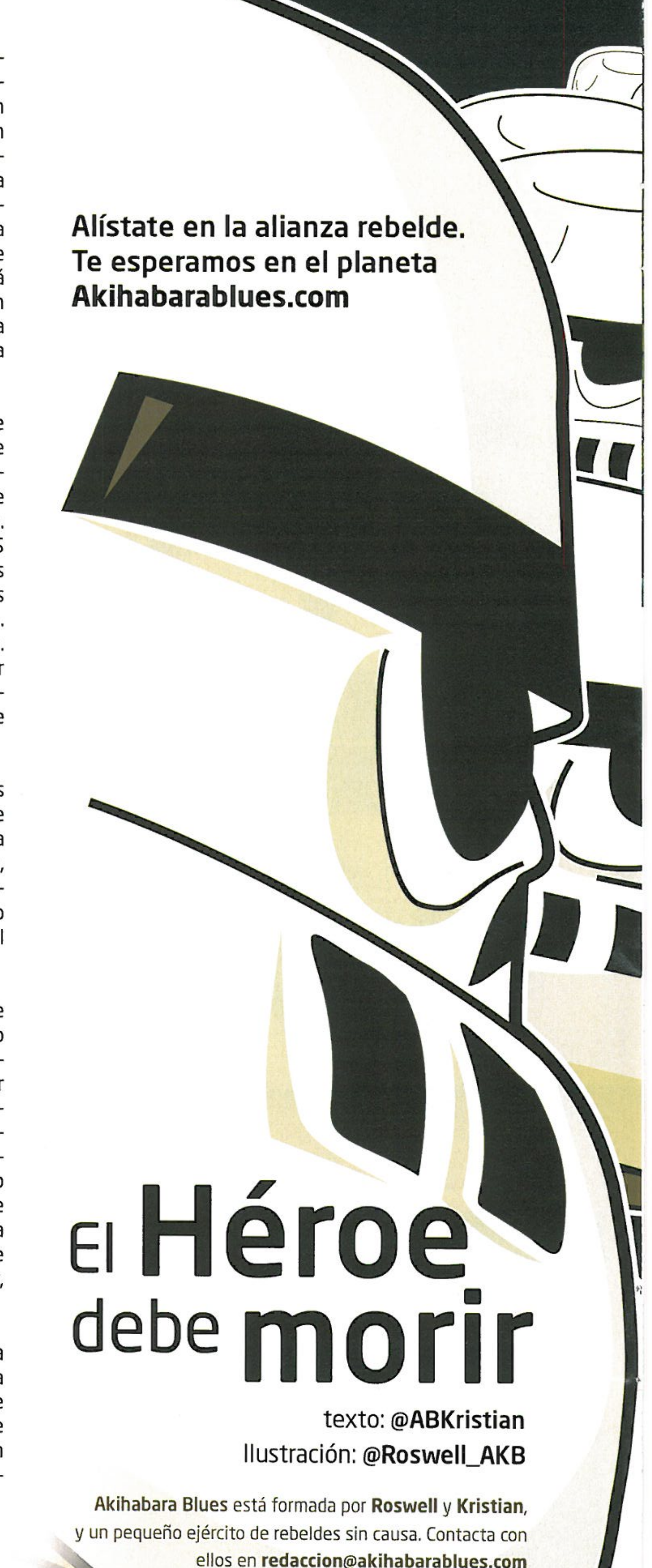
Sobre el papel, todos los juegos son Triples A. Algunos hasta se atreven a prometer orgasmos jugables. Otros van un paso más allá. A un lumbreras de márketing se le ocurrió la siguiente frase para promocionar un fps: "John Romero está a punto de convertirte en su puta". Ese día un enano de Moria tuvo una visión y comenzó a grabar en una piedra el término "Owned". Sus colegas enanos le preguntaban "¿Qué coj... significa eso?". Y él, sin parar de grabar, dijo: "Esperad a jugar a Daikatana". Un asistente a una feria le confesó a Peter Molyneux que tenía una gran idea para un videojuego. El Creador, así, en mayúsculas, humilde él, le soltó que él también tenía una gran idea, pero para un cuadro. Fantástico. Quizá podían haber hecho un intercambio de ideas, porque los 7 años que han pasado desde el primer Fable no han sido precisamente los mejores de la carrera de Mr. Peter, pero supongo que el ego le pudo. Muy adecuado para el autor del Project Idem.

Aunque detrás de esa aseveración de Peter quizá se esconde algo de sabiduría. O mucho. Porque qué fácil que es jugar a LA Noire y soñar que cualquier puerta se puede traspasar, que cualquier peatón se puede interrogar. Cuántas veces habrás acabado hasta el gorro de un juego y te habrás preguntado por qué no se habrán diseñado las cosas de otra forma. Qué fácil que es crucificar a Seabass y culparle de que los últimos PES apesten. "La ignorancia es la felicidad", dicen. Yo añadiría, además, que es un podium perfecto desde el que criticar. Tras arreglar el mundo con los colegas con unas cañas de por medio, pasemos a crear el juego perfecto. A autoconvencernos de que un PES de PS2 en HD sería la poll... en verso. Y a brindar por ello. A la quinta ronda decidiríamos por unanimidad crear un grupo independiente de desarrolladores que se haría llamar "Los violadores del píxel" y que nunca nos venderíamos a nadie y seríamos siempre super indies y super alternativos y... y... y...

El otro día, en el metro, se me ocurrieron no menos de 3 ideas para otros tantos GOTYs. Como me caes bien te contaré una, pero sólo porque me caes bien. Y sé que el sentimiento es mútuo, sino no estarías leyendo esta página. Te cuento: imagínate un sandbox. Métele el típico bando de malos, un buen puñado de NPCs totalmente anónimos, una ciudad gigante a recorrer y la figura de un héroe/antihéroe. Si planteamos un videojuego sólo con esas figuras, está claro que el jugador asumirá únicamente el control del héroe/antihéroe, ¿Verdad? Pues no. Al menos no en mi GOTY.

"El Héroe debe morir", en humilde homenaje a ese no menos humilde remake de "Romeo y Julieta" protagonizado por el Marlon Brando que vino de Asia, sería un juego multijugador en el que controlarías a un malo cualquiera y deberías cargarte al héroe de turno. Como tú podrían haber tantos jugadores conectados como conexiones pudiera manejar el servidor. Morir te haría reencarnar en otro personaje cualquiera de los existentes en el mapeado, y el objetivo sería el mismo: darle el pasaporte al metrosexual de turno. ¿Y qué pasa con el héroe? Limitarlo a ser controlado por la CPU sería un despropósito. ¿Por qué no dejar que el jugador de mejor - o peor - ránking de la partida pudiera controlarlo? Uno contra todos. La principal limitación de todo malo virtual es su IA. Dotémosle de los conocimientos y tácticas de ti@s reales. La cosa pintaría mucho mejor, ¿No?

Sobre el papel, esta idea me pone cachondo. Muy cachondo. Tengo la excusa de que la idea es mía, el ombliguismo me ampara. Quizá nunca nadie haga un juego como ese, pero como plantear en un papel un Triple A es tan fácil, como bien dice PM, seguiré disfrutando de "El Héroe debe morir" en mi imaginación. Y no, que Scarlett Johansson esté instalado en ella de por vida no es un problema. Seguro que le puedo encontrar un papelito en este GOTY imaginario. Y en los que están por venir.



Alístate en la alianza rebelde.
Te esperamos en el planeta
Akihabarablues.com

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**, y un pequeño ejército de rebeldes sin causa. Contacta con ellos en **redaccion@akihabarablues.com**

END OF NATIONS

¿UN MMORTS DE VERDAD?

Más dudas: ¿está Trion Worlds tocado por los hados del rol online? Tras el éxito de *Rift*, ¿otra revolución?

■ Por Juanma Castillo (Duardo)

Pues no, amigos, en el Covent Garden ya no se ven floristas, ni grandes teatros, ni trajes de la Edad de la Inocencia. Ahora es un barrio chic del Londres del siglo XXI con tiendas de lo más 'in' y hoteles que aquí denominaríamos como 'cucos'. En uno de ellos, como una amante vergonzosa, nos esperaban los chicos de Trion Worlds con este flamante *End of Nations* debajo del brazo.

Todavía no repuestos del exitoso refundido de aciertos ajenos que ha supuesto *Rift*, los chicos de Trion parecen dispuestos a escalar posiciones y nos presentan ahora un título que aspira a revolucionar el género de los MMORTS aplicándole, de una vez por todas, el MMO que les falta a sus competidores. ¿Lo han conseguido?

Trion ha querido jugar sobre seguro y ha contratado a Petroglyph Games, estudio formado por los responsables de los mejores *Command & Conquer*, aunque también del irregular *El Universo en Guerra*.

Un multijugador inmenso

El punto fuerte inicial de *End of Nations* es el multijugador. Como nos informó a los presentes Chris Lena, productor senior de Trion y maestro de ceremonias durante la presentación, *End of Nations* permite enfrentamientos de cinco contra cinco y las batallas campales de 26 contra 26 jugadores en tiempo real.

Por supuesto, *End of Nations* permite también campaña en solitario pero, ciertamente, al tratarse de un MMO, los chicos de Petroglyph lo han dado todo para centrarse en los enfrentamientos online masivos.

Lo que en un principio podía parecer un MOBA, se convierte en un título de acción táctica muy cercano a lo visto en los últimos *Command & Conquer* (obvio), donde la gestión de las unidades será vital (no son tan abundantes). Estas permiten también cierto grado de personalización y además suben de nivel, por lo que podremos administrar sus características y potenciar aquellos aspectos que veamos más necesarios.

Sin duda, se trata de un juego donde deberemos empaparnos de las habilidades, potencialidades y carencias de cada unidad, aunque su propia ficha nos lo pondrá fácil al describirnos, de forma clara, contra qué unidad es potente y contra cuál no.

En *End of Nations* podremos también desplegar torretas en nuestras bases y desarrollar tecnologías más avanzadas gracias al esperado árbol de talentos, condición indispensable para configurar una estrategia a largo plazo.



¿QUIEN DIJO GUERRA MASIVA? Luego tendrá que venir alguien a recoger todo esto.







NUESTRO SEÑOR REDACTOR JEFE no sabía si le gustaba más el juego o los cascos molones que nos dejaron.

CIVILIZATION PARA FACEBOOK YA LLEGÓ

Lo que era un secreto a voces se ha materializado en una versión 'social' en el marco azul y blanco de la red social Facebook. *Civilization World* es ya una opción más dentro de este nuevo género.

DOFUS PRESENTA LA ISLA DE VULCANIA

Los amigos de Ankama amplían más todavía si cabe el colorido y jocoso universo de Dofus con una nueva zona explorable, nuevas misiones, objetos: La Isla de Vulcania.

> ***www.dofus.com/es***

NOVEDADES EN CITY OF HEROES

NCSoft no se ha quedado solo en convertir su saga de superhéroes al free2play con Freedom, sino que continuamente publica nuevo contenido como este novedoso set de poderes.



WIPE OUT!

Duardo
Director de mmogamer.es

PETROGLYPH GAMES, PADRES DE COMMAND & CONQUER, DESARROLLAN END OF NATIONS





CASI QUE NO NOS fijamos en el juego con este papel pintado tan alucinatorio...



LAS UNIDADES DISPONEN DE habilidades únicas y específicas que nos tocará aprendernos al dedillo.

¡Y las partidas no pretenden ser cortas! Así que será también indispensable conocer los diferentes 'tiers', algo que algunos ya conocéis, tanto por los *C&C* como por el reciente *StarCraft II*.

Un mapa para enfrentarlos a todos

El concepto MMO que los chicos de Petroglyph pretenden incorporar por primera vez de forma exitosa a un RTS se materializa en un mapa global en constante liza, donde las zonas definidas por el 'lore' del juego (del que os hablaremos en números posteriores), pasan constantemente a manos de unos u otros grupos y clanes. Será una guerra total por el control de todos los territorios durante las 24 horas del día.

Todavía no conocemos el funcionamiento de dichos clanes, o cómo se materializa a posteriori la posesión por parte de unos u otros, de cierto número de territorios. ¿Existirá un segundo nivel de jugabilidad donde la política y el dominio nos acerquen a lo visto en otros títulos de gestión planetaria? Sería interesante, pero la versión pre-alpha que vimos no nos especificó mucho más.

Este *End of Nations* promete, amigos. Estaremos al tanto.

¿BURBUJISMO MOBA?

Que quede claro primero que en **MMOGamer.es** y por extensión, entre los más 'freaks' del online en **Marca Player**, estamos absolutamente enamorados del género MOBA y sus múltiples variantes. ¡Si según nuestros contactos cercanos del primo de la vecina de uno que pasó un día por delante de la casa del dueño de Riot Games; nos están preparando una estatua en las oficinas de nuestros amigos californianos! Si es que hay que reconocer que *League of Legends* tira mucho y casi que es el juego de almohada de media redacción.

Pero lo que sí es también cierto es que el género en sí; ya sabéis: MOBA es acrónimo de Multimedia Online Battle Arena, está viviendo un momento de esplendor con decenas de nuevos títulos de diversas compañías, algunas punteras, otras que prueban suerte en el nuevo El Dorado del sector; la Santísima Trinidad: MOBA-distribución digital-free2play. Me vienen rápidamente a la cabeza dos ejemplos: Funcom con su *Bloodline Champions* o el reciente *Rise of Inmortals*, de Petroglyph Games.

Es justo recordar a todos nuestros amigos jugadores, que el padre espiritual de todo esto es *DOTA (Defense of the Ancients)*, que por no ser, no era ni un juego en sí, sino un mod para *Warcraft III* (pero bueno, ¿es que Blizzard está siempre detrás de todo? En ocasiones veo Murlocs...). *DOTA*, por sí solo, creó un género que ha tardado en madurar pero lo ha hecho ofreciendo una añada, como poco, fecunda.

¿Y los padres de todo esto qué tienen que decir? Lo primero es reconocer la paternidad original, porque si os decimos que es Valve la que ha anunciado *DOTA 2*, se nos puede quedar la misma cara que tras intentar asimilar el cambio de manos del Duke: Por lo visto, fue la propia Valve la que a través de una carta se puso en contacto con el equipo que desarrolló el *DOTA* original: un tal IceFrog apareció como responsable del proyecto.

Para terminar, tan solo quiero hacer una reflexión y expongo mis cartas: *LoL, DOTA, DOTA 2, BLC*,... ¿qué nos pasa a los locos de los MOBA con las siglas? Pues eso, nos vemos ASAP.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

KARMA ONLINE, EN BETA ABIERTA

Joymax ha lanzado la beta abierta de su MMOFPS bélico ambientado en la II Guerra Mundial, Karma Online. Una opción más que interesante de cambiar a los elfos por Mausers.



EVE ONLINE PIERDE MEDIO MILLÓN

O al menos la confianza de sus usuarios, que se han tomado bastante mal la inclusión de contenidos de pago a modo de tienda. Ya se han cancelado medio millón de cuentas.



THE SECRET WORLD

Parece que Funcom ha acelerado el proceso de su esperado MMORPG de ambientación conspiranoica (por decir algo). Varios vídeos con las clases, momentos ingame y galerías de monstruos elevan más el 'hype'.

NOTA

Runes of Magic es el MMORPG con modelo free2play más exitoso del mundo con 5 millones de usuarios.

AGE OF CONAN UNCHAINED

EL BÁRBARO CIMMERIO YA ES FREE2PLAY

Uno de los títulos más alabados y luego destronados, se pasa al formato gratuito.

Es cierto. *Age of Conan* se desinfló estrepitosamente a los pocos meses de salir. Pero es justo decir que durante este tiempo, los continuos parches y extras de contenido lo habían convertido, más allá de su alucinante calidad gráfica, en un título MMORPG bien armado y completo.

Es por eso que nos alegramos de la decisión adoptada por Funcom de hacer este ¿relanzamiento? ¿reinvención? de un juego por el que **Marca Player** siempre ha sentido cariño. El nuevo modelo free2play con posibilidad de cuentas Premium limita el uso de ciertas clases, pero viene con engine renovado y contenidos nuevos elaborados junto con los realizadores del remake cinematográfico que nos llegará estas vacaciones, 'Conan, el Bárbaro'.

Al mismo tiempo, la esperada tienda de contenido ofrece desde ya objetos exclusivos e incluso servicios para cualquier nivel de juego, además de un contenido mucho más salvaje y la guinda del pastel: Los servidores hardcore PvP denominados Sangre y Arena.

> ***www.ageofconan.com***





NUEVA CLASE CLÉRIGO PARA RIFT

Por si fueran ya pocas tres almas para definir nuestra especialidad, ahora Trion Worlds presenta una completa nueva clase para *Rift*: El clérigo. ¿Sanador? ¿Support?

AUTHENTICATOR PARA WINDOWS 7

Pero el Phone, no os confundáis. Blizzard ha publicado su conocido sistema de protección de cuentas también para los usuarios de terminales móviles con Windows Phone 7.

ALLODS ONLINE: RENAISSANCE

Allods Online recibe su primera expansión de contenido con el sobrenombre de *Renaissance*. Incluye una mazmorra de alto nivel y varias mejoras, como el sistema de reencarnación.



MÁS CONTENIDO EN SPIRAL KNIGHTS

El original Action RPG de SEGA recibe una actualización con nuevas zonas, como la denominada Ironclaw Munitions Factory. ¡Y es un título programado en JAVA!

RUNES OF MAGIC: CAPÍTULO IV

LA OSCURIDAD SE CIERNE SOBRE TABOREA

Una nueva entidad maligna amenaza las tierras de *Runes of Magic* en esta cuarta expansión.

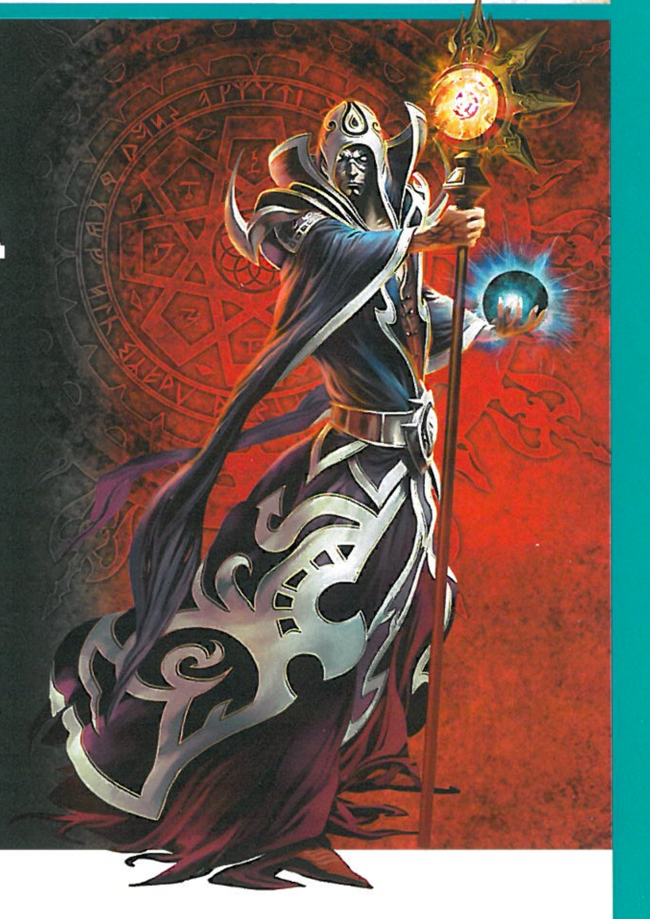
El esperado Capítulo IV del exitoso MMORPG de Frogster, ***Runes of Magic***, ya ha llegado y viene cargado de infortunios y cosas realmente malas. Por de pronto, un nuevo enemigo amenaza las tierras de Taborea en la piel de Sismond, brujo negro que tiene subyugada ya a media población.

Con este trasfondo narrativo, el Capítulo IV, denominado ***Lands of Despair***, viene cargado de nuevos contenidos, como una tercera clase de libre elección, cuatro nuevas zonas explorables, la ansiada subida del nivel máximo a 67, más de 300 nuevas misiones y dos instancias, nuevos campos de batallas que, además, abarcan varios servidores y nuevos enfrentamientos únicos.

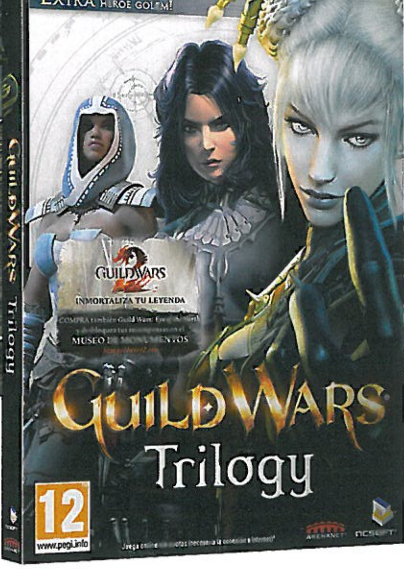
Pero todo esto no sería suficiente motivación (o sí, para eso estáis vosotros y vuestra experiencia propia) sin nuevos y atractivos objetos que adquirir. ***Lands of Despair*** trae espacio adicional para tus mascotas y monturas y, ¡sí!: ¡nuevas runas!.

¡Nunca fue mejor el momento para volver y ser un héroe!

> ***www.runesofmagic.com***








GUILD WARS TRILOGY

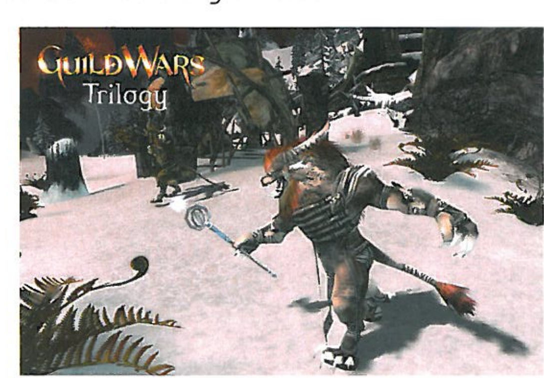
UNA OPORTUNIDAD DE TENER TODO EL PACK

Mientras esperamos a *Guild Wars 2*, NCSoft lanza un pack del original con todo y más.

Guild Wars se ha convertido, por méritos propios, en un bombazo muy apreciado, además, también en nuestro país.

Mientras esperamos ansiosos su segunda parte, NCSoft y Koch Media sacan este espectacular pack que reúne el juego original con todas y cada una de sus expansiones, además de alguna sorpresa a modo de objetos exclusivos y adelantos de la próxima entrega.

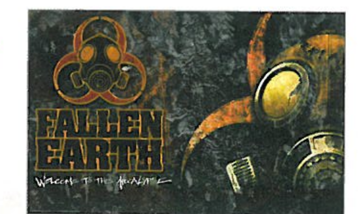
> ***www.guildwars.com***



NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

FALLEN EARTH SE PASA AL FREE2PLAY

De la mano de Gamersfirst, los 'rescatadores' de APB Reloaded, nos llega este relanzamiento del MMORPG postapocalíptico de Icarus Studios y que ahora podremos disfrutar gratis.



PRESENTADO BRAWL BUSTERS

Rockhippo Productions son los responsables detrás de este MMOFPS de estética particular (nos recuerda a *Brink*, por cierto) y orientado al negocio gratuito. Pronto, la beta.



BETA CERRADA DE BRIGHT SHADOW

Otro título, en esta ocasión de acción y rol multijugador con un estilo gráfico muy cuidado y 'cuco' (mejor que 'cute', ¿no?). Presentado por BeanFun! y Gamania.





PODÉIS CREERLO; ESTE ES el aspecto de un juego de rol para navegador.

HELLBREED

¿UN DIABLO PARA NAVEGADOR?

Pues sí, Gameforge anuncia Hellbreed, un juego para navegador con gráficos 3D.

Gameforge sorprende a propios y extraños con el anuncio de este *Hellbreed*, un título de acción y rol de estilo hack'n slash (¿quién dijo *Diablo*?) con la espectacular particularidad de que se trata de un juego para navegador.

En *Hellbreed*, el jugador se enfrenta a las criaturas de su adversario, Darken, e intenta reunificar el mundo de Manyuri, despedazado por los dioses. Para ello, no obstante, tendrá que encontrar, en un primer momento, la fuente del Mundo. Hay tres tipos distintos de personajes y dos formas diferentes de someter a los enemigos: de manera individual o con amigos en el multijugador.

Su motor gráfico 2.5D de creación propia, el Phire 2-5D Engine, es sorprendente.

> ***www.hellbreed.es***

PERFECT WORLD

EL MAYOR ÉXITO EN CHINA, AHORA EN ESPAÑOL

Aeria Games trae a España totalmente traducido un título mítico en el continente asiático.

Perfect World es un título lanzado en 2006 en el mercado asiático y que se ha posicionado como uno de los MMORPG más estables y conocidos en su territorio. Aeria Games ha decidido traducirlo al español y lanzarlo para Europa, aunque ya existía una versión malaya en inglés. ¡Y nosotros tan contentos!

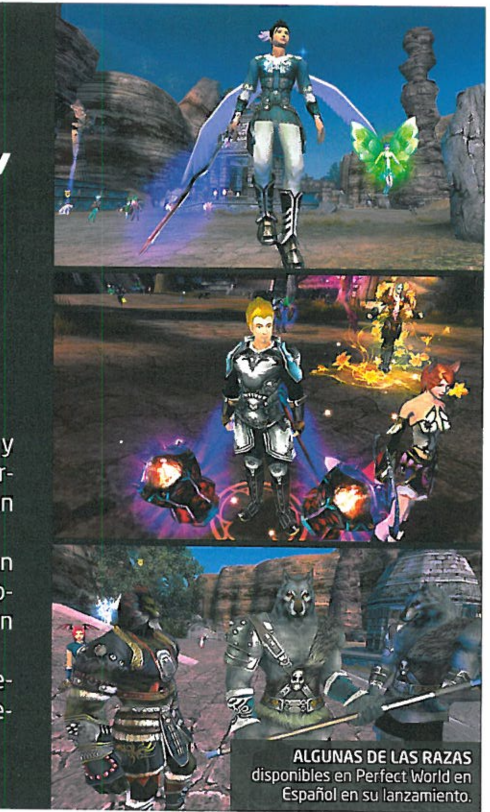
La historia de ***Perfect World*** está basada en la mitología tradicional china y, especialmente en el místico mundo de Pangu.

El juego ofrece cinco clases a los jugadores: Humanos, Elfos alados, Indomables, Sirenos y Guardianes de la tierra y, como curiosidad, permite el uso de fotografías como referencia en el proceso de creación.

En cuanto al sistema de profesiones, existen hasta cuatro, tanto de recolección como de producción, y es posible llevarlas todas a la vez sin restricción.

Perfect World es un título sin cuota free2play y dispone de una tienda online de contenido para el juego con dinero real.

> ***es.perfectworld.aeriagames.com***



ALGUNAS DE LAS RAZAS disponibles en Perfect World en Español en su lanzamiento.

NACIDO EN EL CAMPO DE BATALLA

CONAN
EL BÁRBARO
3D

IN realD 3D, 2D

19·08·11

MILLENNIUM PARADOX LIONSGATE

aurum.es

facebook.com/aurumproducciones





Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

3 PACKS DE GUILD WARS TRILOGY + RATÓN RAZER DEATHHADDER GUILD WARS EDITION

MP GUILD

3 PACKS GUILD WARS TRILOGY + RATÓN RAZER

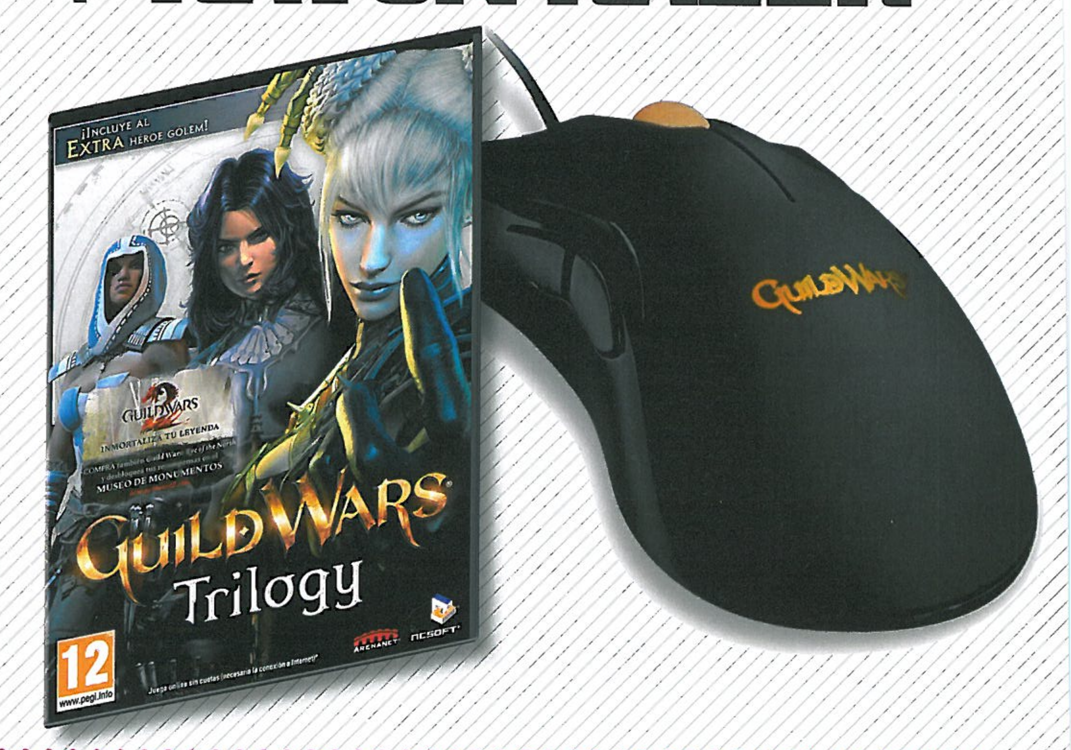
› NCSoft ha lanzado *Guild Wars Trilogy*, un recopilatorio que engloba las tres campañas de *Guild Wars* en una fantástica edición especial. Y para celebrarlo, sorteamos 3 fantásticos packs que incluyen:

› Copia de la Edición Especial *Guild Wars Trilogy*.
› Ratón Razer Deathhadder Guil Wars Edition.

› *Guild Wars Trilogy* incluye *Guild Wars Prophecies, Factions, y Nightfall.*

Envía **MP GUILD** al
25900*
o
MP GUILD
SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381



MP BRINK

PACKS EXCLUSIVOS DE BRINK PS3

5 PACKS EXCLUSIVOS DE BRINK

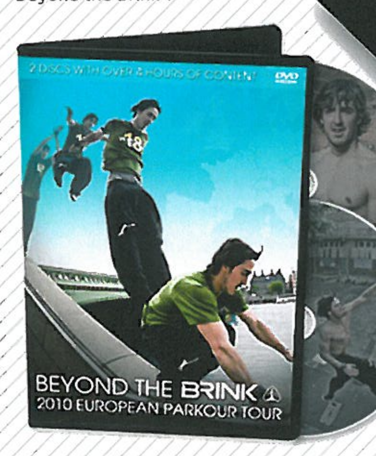
› Sorteamos 5 packs exclusivos de *Brink*, el genial shooter de Bethesda, ideal para escaramuzas y guerras multijugador. Si eres un afortunado ganador, además de una copia del juego para Playstation 3, te llevas:

› 1 botella exclusiva de Brink.

› 1 bandana.

› 1 colección de 'tattos' de Brink.

› 1 DVD de Daniel Ilabaca "Beyond the Brink".







Envía MP BRINK al 25900*
o
MP BRINK SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP DIRT3

MEGACONCURSO DIRT 3

15 COPIAS DE DIRT 3, CONDUCE AL LÍMITE

› Llévate una de las 15 copias que sorteamos de Dirt 3 (10 de Playstation 3 y 5 de Xbox 360). El genial título de conducción de Codemasters te dejará sin aliento en cada curva.



Envía MP DIRT 3 al 25900*
o
MP DIRT 3 SIN PUBLICIDAD

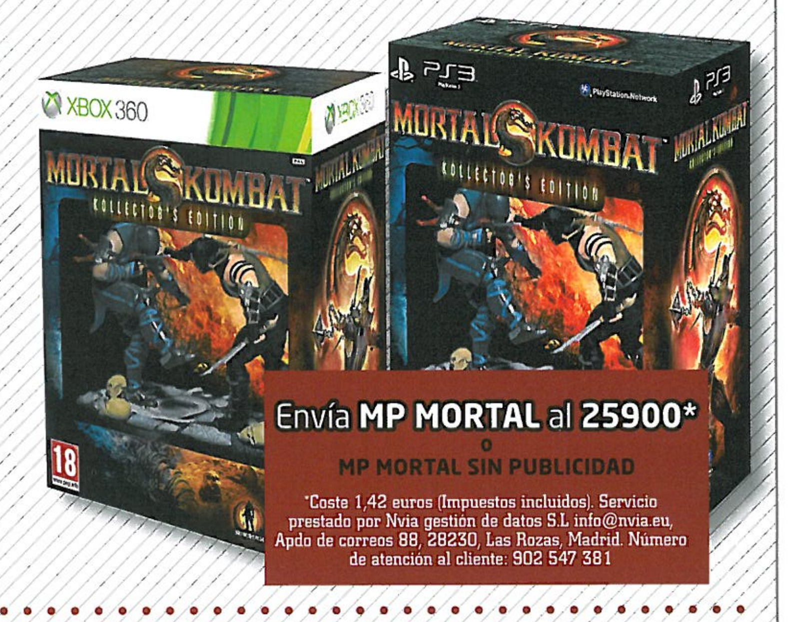
*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP MORTAL

LUCHAS SANGRIENTAS

2 MORTAL KOMBAT EDICIÓN ESPECIAL

› Sorteamos dos *Mortal Kombat Kollector's Edition* (una de PS3 y otra de Xbox 360). Las ediciones incluyen una figura de Scorpion y Sub-Zero, un libro de arte exclusivo y un traje exclusivo Retro Ninja.



Envía MP MORTAL al 25900*
o
MP MORTAL SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a qué esperaba exactamente la gente de *Duke Nukem Forever* para andar quejándose ahora tanto.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

REGRESO AL APORREO

Hace apenas un mes, recibí un inesperado regalo de cumpleaños de un mondopixelero: Adonías me regaló una máquina de arcade con una selección de cuatrocientos y pico juegos en sus tripas.
Hemos hablado en este mismo espacio, en otras ocasiones, de que de todos los objetos que acumulo en casa, posiblemente a los videojuegos es a los que menos apego físico les tengo. Por supuesto, hay excepciones (un par de sagas concretas de las que acumulo todo tipo de copias), pero no siento amor por las fundas de plástico y los soportes de datos, sean cintas, CDs o cartuchos. Pero mi flamante máquina me ha hecho replantearme la situación: el sonido de la moneda cayendo, la posibilidad de golpear los botones tomando impulso y vengar a patadas las muertes de nuestros héroes, jugar de pie, toquetear cada botón... hay algo en una recreativa que un pad no replica, y es el hecho de ser un monstruo interactivo, un armario videolúdico, un Mazinger Z con scanlines.
Cada noche, cuando me voy a la cama, le sacudo un patadón para que se entere de que me ha matado seiscientas veces, pero aquí el que manda soy yo. Prueba a hacer eso con el wiimote.

JUEGOS PARA SER TOQUETEADOS:

LA VARIABLE IPAD

Los periodistas estamos buscando continuamente el nuevo Gran Qué. Siempre husmeando tras la última revolución semanal, el título que lo cambiará todo y la consola que arrasará con las demás.

Recuerdo una anécdota que incumbe a esta santa revista y que data de la época en la que yo era redactor-jefe de la competencia, la difunta y llorada Xtreme. Durante unos cuantos meses, tuvimos una amistosa guerra de exclusivas que fuimos calificando en portada, por las risas, de "mundial", "galáctica" y "universal". Ganó Xtreme, lamento decirlo, cuando pusimos en portada "Exclusiva interdimensional". Superad eso. Y todavía, en algún foro, alguien se quejó de que exagerábamos.

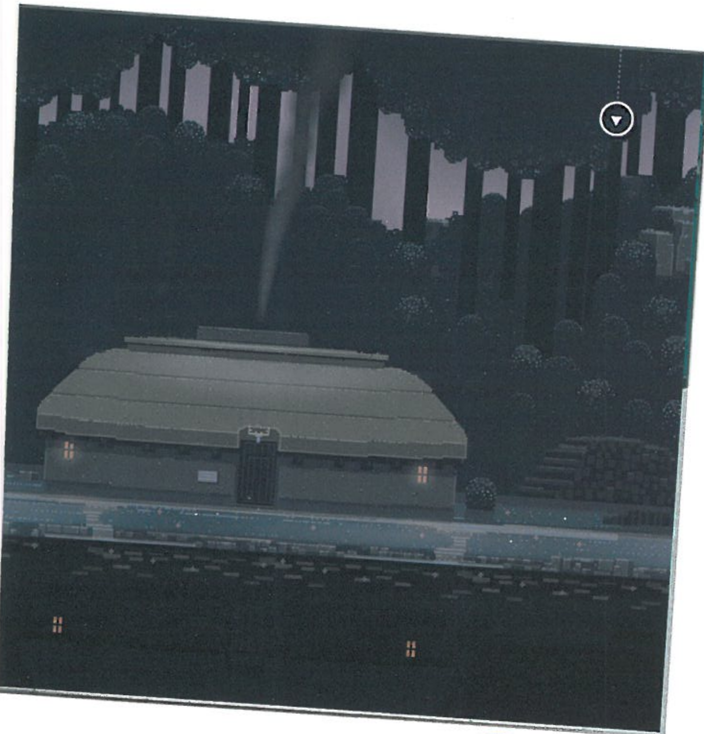
Por supuesto que exagerábamos. Pero es una buena (e inocua) muestra de la manía del gremio por buscar la sorpresa continua y la revolución a la vuelta de cada esquina. Por eso hay que obrar con cierta prudencia cuando se tiene la tentación de afirmar que los juegos para dispositivos móviles en general, tablets en particular y, aún más específicamente, iPad en concreto, van a revolucionar la manera que tenemos de jugar. Primero, porque los motivos que podemos esgrimir en una primera aproximación son tremendamente superficiales (pantalla táctil, juegos que permiten partidas rápidas, precios extremadamente económicos...). Segundo, porque a veces la novedad nubla el juicio, y que algo sea distinto no lo hace automáticamente bueno.

Esto sucede con iPad, que por supuesto ya se nos ha vendido como la enésima revolución jugable de esta temporada. Y los que tenemos callo reaccionamos con prudencia... hasta que lo palpamos. En esta misma sección, la semana pasada, afirmaba que algo te-

CASEY'S CONTRAPTIONS PERMITE CONSTRUIR enloquecidas máquinas para hacer Nada.

LA PORTABILIDAD Y EL ESCASO PESO son las características físicas de la plataforma.

No está de más recordarlo: cada semana, Mondo Píxel PG en *librodenotas.com/mondopixelpg*





nía que estar cambiando en el panorama cuando el juego más atrevido, innovador e interesante del momento había salido para iPad. Estaba hablando, por supuesto, de *Superbrothers: Sword & Sworcery*, ese juego que cuando se palpa en la pantalla táctil de Apple no solo absorbe como el más adictivo de los warcrafts, sino que además tiene la propiedad de hacer que el jugador se mese los cabellos en más de una ocasión, adivinando un futuro y posible cambio de paradigma jugable en sus brillantes gráficos pixelados.

La belleza gráfica de *Sword & Sworcery* es complicada de explicar: no tiene nada de realista, pero es capaz de crear una ambientación onírica, compleja y muy personal. Recuerda a determinados juegos de 16 bits como *Flashback*, a aventuras gráficas como *Loom*, y a la economía visual jugando en favor de la atmósfera. Y entonces

Para saber más



BEBIENDO DE OTRAS FUENTES

Aún es complicado desenmarañar la jungla de juegos que nacen en determinados formatos y evolucionan en una u otra dirección. *Robot Unicorn Attack*, sobre estas líneas, como el maravilloso *Canabalt*, nació como juego en flash gratuito y ha sido triunfantemente versioneado a móviles y, por supuesto, iPad, donde La Mejor Banda Sonora De La Historia luce mejor que en cualquier otro formato.

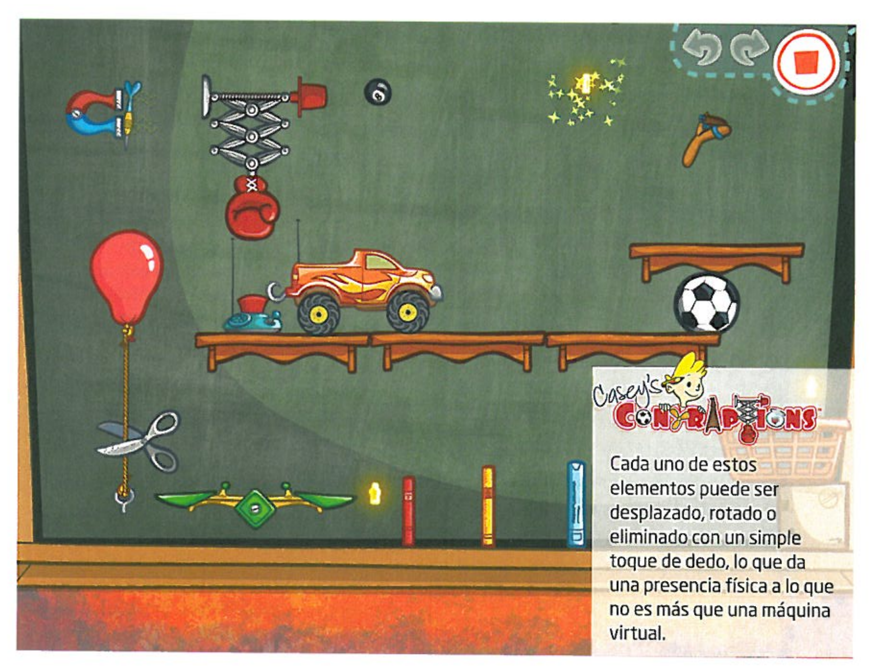
Las grandes compañías, como Electronic Arts o Ubi Soft, se han dado cuenta de que gracias a la estructura de micropagos, la plaga del pirateo indiscriminado no ha llegado a iPad, y versionean sus éxitos para otras plataformas: *Dead Space, FIFA, Need for Speed, Battlefield* o *Prince of Persia* tienen sus correspondientes entregas para iPad, enfrentándose en todo caso al peligroso equilibrio entre ser fieles a sus originales o encontrar la forma de explotar las nuevas posibilidades... aunque primero hay que saber encontrarlas.





Los sorprendentes y solitarios decorados de tipo forestal dan lugar a secuencias de acción para las que hay que sujetar el iPad en vertical y combinar mandobles y un escudo.

Tenemos sorpresas reservadas para finales del verano. Sorpresones. Paciencia, que todo llega.



Cada uno de estos elementos puede ser desplazado, rotado o eliminado con un simple toque de dedo, lo que da una presencia física a lo que no es más que una máquina virtual.

entra en juego la pantalla táctil: el género de las aventuras gráficas adquiere una nueva dimensión cuando, de forma extremadamente intuitiva, se puede acercar y alejar la imagen con los gestos que Apple ha internacionalizado gracias a sus dispositivos táctiles. El píxel en HD brilla más que nunca, y a pesar de estar, simplemente, ante un excelente ejemplo de uno de los géneros más veteranos del medio, parece que asistimos a una pequeña revolución.

iPad no es un "todo cambia", como Nintendo intenta hacernos creer cada cierto puñado de años, sino, por lo que hemos visto hasta ahora, es más un "lo de siempre, pero reformulado". Otro ejemplo claro es *Casey's Contraptions*, un juego parcialmente heredero del mítico *The Incredible Machine*, que aprovecha la reciente fiebre youtubera por los ingenios a lo Rube Goldberg y que está diseñado y programado por dos españoles, Noel Llopis y Miguel Ángel Friginal.

En él, el jugador tiene que construir, con diversos elementos cotidianos (pelotas, tuberías, juguetes...) complicadas máquinas que tengan un efecto sencillo (meter un balón en una canasta o tirar un montón de libros). La idea no es nueva, pero la velocidad y precisión que concede al jugador la pantalla táctil, de nuevo, abre caminos inexplorados. Con una pantalla tan grande (en un móvil el efecto físico es de otro tipo) y la posibilidad de rotar los objetos, colocarlos, moverlos por la pantalla con gestos que tienen un paralelismo en el juego, dan la sensación de novedad, aunque el juego en sí no lo sea.

Son solo dos ejemplos extraordinarios de que algo se mueve en una plataforma que no viene a sustituir a nadie, sino a ofrecer alternativas. Por supuesto, vamos a presenciar muchos intentos que se quedan a medio camino (la adaptación de *Dead Space*, por ejemplo, es excelente, pero su querer respetar la estructura de los controles del original juega en su contra). Pero mientras tanto, la experimentación y, sobre todo, las buenas ideas, van a ser recibidas como merecen. Ya es más de lo que se puede decir de otras plataformas...

MONDO VIEJUNO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!



Sabor añejo
en pantalla táctil

CLÁSICOS EN IPAD

Como no podía ser de otro modo, los clásicos no están tardando en llegar a iPad. La potencia de la máquina permite emular o rehacer perfectamente los clásicos más dispares. Y llegan en forma de remakes (el de *Arkanoid*, por ejemplo, se adapta como un guante a la pantalla táctil; el de *The Incredible Machine*, a rebufo del comentado *Casey's Contraptions*, tampoco está nada mal; *Galaga 30th Collection* reúne en un solo pack cuatro remakes de los míticos juegos de naves; y el de *Karate Champ* es una gozada muy bien adaptada a las características del iPad, con un bienvenido modo para dos jugadores).

Y luego está el mundo de la emulación, por supuesto. Normalmente, está a disposición del jugador un emulador sin títulos (a menudo gratuito) al que luego hay que añadir packs de juegos o títulos independientes. De esta manera, *Capcom Arcade* (original de iPhone, aunque la magia del píxel permite jugarlo en la pantalla de iPad) goza de clásicos como *Final Fight*, *Ghosts'n Goblins* o *Commando*. Aunque la joya de la corona en este sentido es, sin duda, *ZX Spectrum Elite Collection*, un sensacional emulador del mítico ordenador de 8 bits que incluye juegos imprescindibles como *Jet Set Willy*, *Cybernoid*, *Batty* y muchos más.
Alta tecnología HD y píxeles monocromos como puños. Si encontráis una forma mejor de pasar el verano nos avisáis, pero ya adelantamos que... no existe.

KARATE CHAMP Y ZX SPECTRUM. Remakes y emuladores para toquetear.





THE INCREDIBLE MACHINE. El juego original de máquinas para hacer chorradas.



DEL ESTUDIO QUE CREÓ IRON MAN™ Y THOR

MARVEL STUDIOS

CAPITÁN AMÉRICA

EL PRIMER VENGADOR

PARAMOUNT PICTURES y MARVEL ENTERTAINMENT PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE MARVEL STUDIOS
UNA PELÍCULA DE JOE JOHNSTON "CAPITÁN AMÉRICA: EL PRIMER VENGADOR" CHRIS EVANS TOMMY LEE JONES HUGO WEAVING DOMINIC COOPER NEAL McDONOUGH DEREK LUKE y STANLEY TUCCI MÚSICA DE ALAN SILVESTRI SUPERVISOR MUSICAL DAVE JORDAN
CO-PRODUCTORES STEPHEN BROUSSARD VICTORIA ALONSO DISEÑADOR DE VESTUARIO ANNA B. SHEPPARD MONTAJE JEFFREY FORD, A.C.E. ROBERT DALVA, A.C.E. DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN RICK HEINRICHS DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SHELLY JOHNSON, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS ALAN FINE STAN LEE DAVID MAISEL
MARVEL PRODUCTORES EJECUTIVOS LOUIS D'ESPOSITO JOE JOHNSTON NIGEL GOSTELOW PRODUCIDA POR KEVIN FEIGE **EN CINES 5 DE AGOSTO** GUIÓN DE CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY DIRIGIDA POR JOE JOHNSTON

www.capitanamerica-lapelicula.es

Pendiente de calificación por edades

EN 3D Y 2D





LOS JUEGOS QUE FALTARON

LOS AUSENTES DEL E3

Pese a que el pasado E3 de junio copó la información del mundo del videojuego durante semanas, echamos en falta algunos títulos y compañías.


Por Dave Navarro

El mayor evento del mundo de los videojuegos también tiene sus contrapartidas. Es tal el volumen de información, el número de noticias, de novedades, de anuncios, que hay cosas que a muchos se les pueden pasar por encima. No es raro enterarse del anuncio de un juego meses después de que se enseñara en el E3. Muchas compañías lo saben, por lo que algunas prefieren dejar sus anuncios importantes para más adelante, para cuando ellos puedan copar la atención al 100%, o adelantarse, como Konami, que hizo un evento pre-E3 para dar algunas informaciones.

También los hay que no tienen madurados sus proyectos del todo y prefieren enseñar sus productos en otro momento, cuando puedan demostrar lo que sus juegos ofrecen al 100%. Aquí hemos recopilado la mayoría de esos títulos ausentes por unas razones u otras. De muchos, como *The Las Guardian*, se saben ya algunas cosas, otros como Valve o Respawn están metidos en proyectos secretos. Aquí te contamos todo lo que se sabe. ■

BUNGIE

No aparecieron por el E3 ni tampoco dijeron nada reseñable en el último Bungie Day, celebrado el pasado 7 de julio, cuando muchos esperaban el anuncio de su nuevo juego. Tras dejar el acuerdo de exclusividad con Microsoft y, por tanto, una de las marcas más importantes de la industria, *Halo*, Bungie trabaja ahora en un juego multiplataforma con Activision. Lo que se sabe de su nuevo juego es que será un MMO y se rumorea que podría ser de estétia Steampunk.



THE LAST GUARDIAN

Se le esperaba en la conferencia de Sony pero el juego de Team ICO brilló por ausente. No se sabe si se dirá algo en el Tokyo Game Show, pero son ya muchos los años que lleva el juego en producción y echamos de menos más información sobre él. Puedes leer un completo reportaje sobre el título en el número 32 de Marca Player, ya que pudimos verlo en Japón y entrevistar a Fumito Ueda.

ALAN WAKE 2

Su desarrollo está confirmado, y también que será exclusivo de Xbox 360 pero, sin embargo, no se dijo nada en la conferencia de Microsoft. Remedy está trabajando en el título tal y como afirmó el estudio finlandés y, en palabras de su guionista, Oskari Hakkinen, el juego será "más extraño y aterrador". El primero lo distribuyó Microsoft, pero no está claro que lo vayan a hacer también con la segunda parte. Phil Spencer, ejecutivo de la compañía, afirmó hace semanas que están "en conversaciones" con Remedy, pero no hay nada cerrado. Es probable que Remedy esté teniendo dificultades para encontrar distribuidor debido a las muy moderadas ventas del primero y los problemas durante el desarrollo.



BEYOND GOOD & EVIL 2

Se anunció por primera vez en 2008 y ya llevaba año y medio en desarrollo. Se rumoreó su cancelación, fue desmentida y lo último que se sabe es que el juego ya no saldrá en esta generación de consolas, según palabras de Michael Ancel, su principal responsable. Esto situaría el lanzamiento del juego como muy pronto en 2013. Al parecer, Ubisoft no confía demasiado en su éxito, según las declaraciones que Xu Wang, productor del juego, realizó a un medio británico hace meses. Fue preguntado sobre si *Beyond Good&Evil HD* se lanzó para ver el interés de los aficionados por la saga. Contestó que sí e instó a los aficionados a comprarlo si querían más *BG&E* en el futuro.







ROCKSTAR

Ni *Max Payne 3* ni un nuevo *Grand Theft Auto*, Rockstar no apareció por el E3. El primero nos transportará a Brasil y será un título de acción en tercera persona. Rockstar insiste en que saldrá a finales de este año. En cuanto a *GTA V*, hay una maraña de informaciones nada claras que vienen de analistas y medios extranjeros: que si estará ambientado en California, que si llegará en 2012, que si podría anunciarse este verano... Pero nada oficial.

RESPAWN

Pocos días antes de que arrancara el E3 se confirmó la ausencia de Respawn Entertainment, la compañía en la que trabajan más de cuarenta antiguos miembros de Infinity Ward, incluidos sus responsables Jason West y Vince Zampella. Todo lo que se ha revelado hasta ahora sobre su nuevo juego es esta imagen borrosa que ves más abajo. El título será distribuido por Electronic Arts, y se sabe que se lanzará para Xbox 360, Playstation 3 y PC. Y, por supuesto, que será una nueva franquicia. En la web de Respawn se puede leer lo siguiente: "Sí, estamos trabajando en un videojuego. No, no lo hemos anunciado todavía. Sí, en algún momento lo haremos".

MÓVILES

Pese a ser uno de los mercados que más crece, el de los móviles sigue sin conseguir hacerse un hueco reseñable en la información diaria y en el E3, quizá por miedo a que sus noticias quedasen tapadas por lanzamientos importantes, quizá por falta de tradición, los stands de compañías dedicadas al desarrollo de juegos para estos dispositivos eran prácticamente inexistentes. Y eso que compañías como Gameloft o Rovio (*Angry Birds*) tienen juegos importantes por anunciar.



GOD OF WAR IV

La mismísima agencia Forbes dijo que *God of War IV* sería anunciado en la conferencia de Sony del pasado E3 y muchos soñaron con un sorpresón al final de dicha charla. Pero, como muchos otros medios, se equivocaron, pues Sony quiso darle casi todo el protagonismo a PSVita. Sobre *God of War IV* no se sabe prácticamente nada. Diversos medios británicos han lanzado rumores sobre el juego, que estaría siendo desarrollado por Sony Santa Mónica. Dichos medios afirman que el juego saldrá probablemente en septiembre de 2012 y que incluirá multijugador y soporte para 3D.





BLIZZARD

Se espera que la compañía anuncie novedades en la Gamescom, y tienen mucho que anunciar. *Diablo III* sigue sin fecha de lanzamiento, así como las expansiones de *Starcraft II*, con las campañas de Protoss y Zerg como protagonistas. Otro que también podría tener nueva expansión es *WoW*. Además están trabajando en el proyecto Titán, su nuevo MMO para 2013 y del que lo único que se sabe es su nombre temporal.

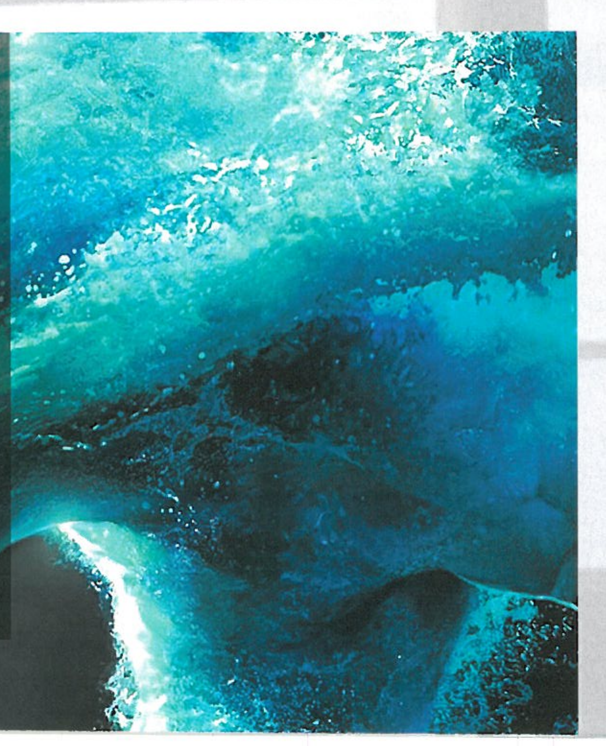


THIRD PARTY JAPONESAS

Las third party japonesas fueron el gran mercado ausente en el E3. No porque no estuvieran, sino por la, valga la redundancia, ausencia de novedades. El título más sorprendente de entre todos los de compañías japonesas fue *Tomb Raider* (de Eidos, que pertenece a Square-Enix), que ni siquiera es de origen japonés. Otros títulos potentes fueron *SoulCalibur V*, por parte de Namco o *Tekken X Street Fighter* por parte de Capcom. Se enseñaron muchos juegos, hubo algunas novedades, pero ningún bombazo. Es destacada la ausencia de Konami, que en su evento pre-E3 no aportó apenas información. Seguimos sin noticias de *Rising* o *Metal Gear Solid 5*...

VALVE

Otra gran compañía que decidió no pasarse por el E3. Hace unos meses anunciaron *DoTA 2*, la continuación de un exitoso mod de *Warcraft III*. Como aquel, será un juego de estrategia en tiempo real. Este es el único juego confirmado por Valve pero dudamos que el único en el que están trabajando. Cuando se les pregunta por los episodios 3 y 4 de *Half Life 2*, siempre responden con evasivas, por lo que es probable que estén trabajando en ellos, o en *Half Life 3*...



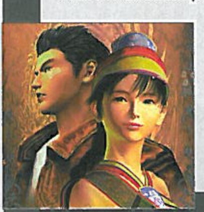
AUSENTES DE TODOS LOS E3

Existe una serie de juegos que siempre se rumorea que pueden anunciarse y que, lamentablemente, nunca llegan.

El remake de Final Fantasy VII
Square-Enix es una de las compañías más aficionadas a hacer versiones de su franquicia estrella, por lo que este remake nunca ha sido algo descabellado. Y los nipones nunca han negado que no lo vayan a hacer nunca. Lo que sí rechazan es que esté en desarrollo.



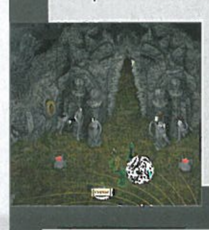
Shenmue 3
El creador de la saga, Yu Suzuki, ha afirmado más de una vez que le gustaría retormarla y que cree que Sega le dejaría hacerlo. ¿Por qué no, entonces? Por los altos costes de desarrollo que supondría y las bajas ventas que creen que tendría.



Half Life 3
Oficialmente, Valve trabaja en los capítulos 3 y 4 de *Half Life 2*, pero el 2 salió hace ya casi cuatro años. Tanto tiempo para dos capítulos es algo extraño y más si tenemos en cuenta algunos CV de ex-empleados de Valve que afirman haber trabajado en el 3...



Baldur's Gate 3
Una saga que ha quedado en el limbo debido a los problemas financieros de Interplay, la compañía que lo desarrollaba. Atari tiene los derechos y su tercera parte siempre suena en las quinielas, sobre todo entre los amantes del rol puro de gran calidad.



Doom 4
Este sí que está confirmado pero sin fecha de lanzamiento. Se le espera mucho, por ser la saga que es y porque ya hace siete años que salió *Doom 3*. Sin embargo, poco se ha mostrado a parte de las continuas declaraciones por parte de iD Software de que nos encantará...

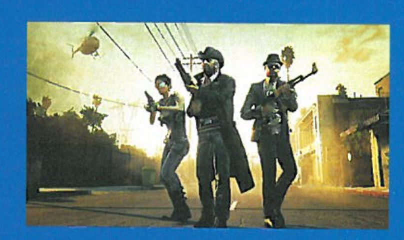


> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







LA LEYENDA SURCA LOS CIELOS

The Legend of Zelda vuelve con una aventura de altos vuelos que promete revolucionar la saga a golpe de Wii Motion Plus.

Cinco años han pasado desde que la leyenda más famosa del mundo de los videojuegos visitase por última vez una consola de sobremesa de Nintendo. Esta espera llegará a su fin a finales de este año, cuando *The Legend of Zelda: Skyward Sword* salga al mercado finalmente y se despejen todas las incógnitas sobre la nueva aventura de Link. Y es que uno de los aspectos que más intriga está causando del juego es su trama argumental, que nos contará la creación de la Espada Maestra, la aparición de Ganondorf, y la estrecha relación con *Ocarina of Time*.

En *Skyward Sword* podremos encontrar un gran número de novedades dentro de la franquicia. Para empezar, y lo que más salta a la vista, es el mundo donde tiene lugar la historia: efectivamente estamos en Hyrule, pero esta vez Link vive no en su superficie, sino en un poblado flotante en el cielo, Skyloft. De hecho, en los primeros compases del juego tendremos que realizar competiciones a lomos de un gigantesco pájaro para ganar el favor de la dama de la aldea, que no es otra que Zelda, que en esta ocasión deja de pertenecer a una familia real para ser, simplemente, la amiga de infancia de Link.

Poco más se sabe de la historia, salvo que en un momento determinado del juego, Zelda cae al mundo inferior de las nubes y Link deberá traerla de vuelta. Y es aquí donde hacen su aparición los nuevos enemigos: unos magos demoníacos cuyos fines aún no están del todo claros, y de los cuales desconocemos el nombre salvo de uno, Ghirahim, al cual nos enfrentaremos en una batalla de espadas en las primeras horas de la aventura.

Nintendo ha querido innovar al máximo en esta nueva entrega de la saga. A la hora de realizar el planteamiento jugable este no esté basado en los clásicos de la franquicia como *Ocarina of Time* o *A Link to the Past*, juegos más lineales con una estructura rígida basada en objetos y templos. De hecho, y en palabras de Eiji Aonuma, director del título, "el juego comienza en Skyloft, una ciudad flotante en el aire, y volverás a ella en múltiples ocasiones. Las cosas siempre están sucediendo en la

EXISTE UNA CONEXIÓN CON OCARINA OF TIME



Wii

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Género: **Aventuras**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Dispositivos: **Wii Motion Plus**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Lanzamiento: **Finales de 2011**
Idioma:
Textos:

ciudad, y en ese sentido se parece mucho a *Majora's Mask*".

Pero no solo en la trama encontraremos novedades. Uno de sus puntos fuertes es el uso intensivo que el juego hará del Wii Motion Plus para ofrecer experiencias nunca antes vistas en un juego de aventuras. Prueba de ello es la profundidad que han ganado los combates, en los que ahora no bastará con mover el mando de Wii, sino que tendremos que buscar el hueco en las defensas de la mayoría de enemigos que nos encontremos. No será lo mismo mover el mando de derecha a izquierda, que de izquierda a derecha, ni agitarlo de cualquier manera si lo que necesitamos es darle una estocada a un enemigo.

En este sentido, y como se ha podido »

SE RESPIRA UNA ATMÓSFERA de magia en el nuevo aspecto visual.

EL MODO EN QUE combatiremos cambia debido a la introducción del Wii Motion Plus.

Nuevos objetos

ÍTEMS QUE CAMBIAN LA ESTRUCTURA DE ZELDA

Contaremos con nuevos objetos, nunca antes vistos en la saga, que nos pondrán en nuevas situaciones. Un ejemplo es el escarabajo volador que permite a Link explorar pequeños huecos localizados en espacios inaccesibles para el héroe, o activar interruptores a los que no podremos llegar con otros objetos, como por ejemplo el arco. Ha cambiado un poco la estructura clásica del juego al dar algunos de los objetos básicos al principio para poder ofrecer nuevos objetos sorprendentes más adelante.

ver, cada enemigo tiene un patrón que nos obligará a golpear adecuadamente. Como ejemplo de ello tenemos a las nuevas arañas, acorazadas por arriba, débiles en el vientre. Para acabar con ellas tendremos que darles la vuelta con un movimiento del Wiimote de abajo hacia arriba, y luego mover el mando de Wii hacia adelante, para apuñalarla en su punto débil. Sin duda alguna, un punto muy a favor del título, sobre todo al saber que no es algo agotador tras haber probado las demos.

Por último, no se debe dejar de lado el nuevo apartado gráfico, que luce genial, creando una atmósfera mágica que le viene como anillo al dedo a la saga. A caballo entre *Twilight Princess* y el preciosista cell shading de *Wind Waker*, si hay algo que pueda definir al apartado visual de este juego es la vida y la personalidad que desprende todo. Desde los diseños y pinturas en las paredes del Templo del Cielo hasta las ropas de los secundarios y del propio Link, pasando por los nuevos enemigos. Todo se mueve muy fluído, suavemente, acercando mucho la experiencia del juego a los dibujos animados.

En definitiva, parece que La Leyenda de Zelda seguirá manteniendo un estado de salud formidable, ya que este ***Skyward Sword*** tiene una pinta estupenda. El "Team Zelda" lo está dando todo en el desarrollo para ofrecer un título que rompa totalmente con lo establecido en la saga, pero que siga gustando a los fans con todos los elementos clásicos que aclaman. Las dudas se disiparán cuando La Leyenda vuelva a narrarse a finales de este 2011. ■



DEL ESCRITOR/DIRECTOR
J.J. ABRAMS

Y PRODUCTOR
STEVEN SPIELBERG

SUPER 8

"Super 8 de J.J. Abrams es tan espectacular como esperabas que fuera"
TIME

"Brillante, una obra maestra"
CBS RADIO

ESTRENO 19 DE AGOSTO

EN CINES DIGITALES E IMAX

WWW.SUPER8-LAPELICULA.COM
Pendiente de calificación por edades.







ALMA JAPONESA, ESPÍRITU Y PASIÓN OCCIDENTALES

Viajamos a Helsinki para ver de primera mano cómo va el desarrollo de *Ridge Racer Unbounded*, el nuevo juego de la clásica saga nipona de conducción arcade que por primera vez se desarrolla fuera de Japón.

Es la primera vez que *Ridge Racer*, uno de los juegos de conducción más longevo de la historia, ve exportado su desarrollo fuera de territorio japonés. Y los encargados de ***Unbounded*** son Bugbear, un estudio finlandés que ya lleva una década creando juegos de coches y cuyo principal título hasta ahora había sido *FlaOut*, un juego de carreras arcade con mucha destrucción.

¿Cómo afrontar el desarrollo de un nuevo *Ridge Racer*? Si Namco lo ha exportado es porque querían darle otro aire a la saga, debieron pensar en BugBear, aunque manteniendo su esencia. Como siempre, es un título de carreras arcade. Como siempre, los coches son imaginarios. Pero ha perdido ese aire premeditadamente japonés, luminoso, elegante y colorido, en favor de tonalidades más azuladas y grises, de asfalto urbano y destrucción, mucho más en la línea de los desarrollos occidentales. Jonaas Lakso, productor del juego, nos confesó que han aportado su "visión de juego de carreras con un fuerte componente de físicas, elementos destructibles y partículas", los puntos fuertes de *FlatOut*.

Uno de los elementos principales de *Ridge Racer*, la utilización del derrape para conseguir llenar una barra de turbo con la que adelantar a los demás aquí sigue presente. Es fundamental el derrape y, de hecho, es una de las características





La ciudad

INSPIRADA EN EE.UU.

"Si los *Ridge Racer* originales han sido siempre muy luminosos, este apuesta por la oscuridad", nos explicó el director creativo del título, Karri Kiviluoma. Se nota en el diseño de Shatter Bay, la ciudad en la que se desarrolla el juego, que es una mezcla entre algunas de las urbes más importantes de los Estados Unidos. La inspiración principal a la hora de crearla ha venido de tres: Nueva York, Chicago y Detroit. Como todos sabéis, son ciudades repletas de rascacielos, con un tono mucho más frío y oscuro, especialmente las dos últimas, que otras urbes como Los Ángeles o Miami. Eso se plasma en cada circuito del título, desde los que están centrados en el Downtown, el centro financiero, hasta aquellos en los que recorremos el puerto de la ciudad. En el estudio había numerosas imágenes de esas ciudades para inspirar a los diseñadores.

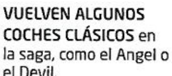






Ridge Racer Unbounded

Género:
Acción
Desarrolladora:
BugBear Studios
Editora:
Namco Bandai
Jugadores:
1-8
Online:
Sí
Lanzamiento:
2012



VUELVEN ALGUNOS COCHES CLÁSICOS en la saga, como el Angel o el Devil.



HABRÁ 20 COCHES DIFERENTES, más unas cuantas modificaciones para cada uno.



EL MOTOR DE DESTRUCCIÓN de vehículos del juego es muy espectacular.

principales de cada vehículo, junto con la velocidad, la fuerza o la aceleración, por ejemplo. Pero ya no sirve para obtener un turbo, sino para conseguir el poder de destrucción, el elemento más novedoso de la saga. Cuando se llene nuestra barra de destrucción veremos nuevos elementos en el HUD de pantalla que nos mostrarán zonas que ahora podemos atravesar. Lo que antes parecía una fachada de un edificio se convierte en destructible y, si lo atravesamos, se abre un nuevo tramo de la carretera, un atajo por el que adelantar a los adversarios y que se mantendrá así hasta el final. O también la destrucción podemos utilizarla para chocar contra el que va delante y acabar con él. En este sentido, el juego recuerda mucho a algunos de los últimos arcade del mercado, como *Split/Second* o *Burnout*.

El escenario es Shatter Bay, una ciudad con multitud de diferentes circuitos -no se ha confirmado número-. No será abierta, algo que hubiera sido muy difícil conjugar con la capacidad de destrucción. Y la historia es muy "underground", como el enfoque de este nuevo *Ridge Racer*, y recuerda mucho a algunos *Need for Speed* o a *MotorStorm: Apocalypse*: entramos a formar parte de un grupo de corredores llamados "unbounded", y liderados por Kara Shindo, la nueva "Ridge Racer Girl". Dicho grupo busca a los mejores conductores de la ciudad y ahí entramos nosotros para llegar a ser el número uno.

Durante el evento de Helsinki pudimos probar el juego y la verdad es que las sensaciones fueron buenas pese a que al título aún le quedan unos cuantos meses para salir a la calle. Al volante de tres coches y en tres circuitos diferentes »



EN LA BETA QUE probamos eran doce los coches que había compitiendo por ganar.



"SI RIDGE RACER SIEMPRE HA SIDO LUZ, UNBOUNDED APUESTA POR LA OSCURIDAD"



EN 18 AÑOS DE historia es la primera vez que un Ridge Racer se desarrolla fuera de Japón.

descubrimos la agresividad de los *FlaOut*, que Bugbear ha querido llevar a ***Unbounded***. Karri Kiviluoma, el director creativo del juego, nos explicó otra de las diferencias fundamentales con los demás juegos de la saga: "*Ridge Racer* siempre ha tenido un espíritu de contrarreloj, de time attack: aunque había otros pilotos en carrera, tú competías más contra el crono. Pero ***Unbounded*** es más agresivo, aquí se trata de competir contra otros coches, quitárnoslos de encima y abriendo caminos", explicó.

No solo tendremos que abrirnos paso contra los rivales, sino que abrá muchísimos vehículos circulando que nos molestarán, por algo es una ciudad. Pudimos ver incluso coches de policía. Les preguntamos si veríamos persecuciones al estilo de *Need for Speed*, pero los desarrolladores se limitaron a mirarse entre ellos, sin querer contestarnos, por lo que sería una opción factible.

Editor de circuitos

Uno de los elementos a los que más está prestando su atención Bugbear es el editor de carreras. Este se basa en una serie de bloques en los que vamos colocando distintos tramos de circuito: rectas, curvas, bifurcaciones... Es un editor sencillo en el que hay simplemente que encajar piezas, pero es un añadido muy interesante, sobre todo si tenemos en cuenta que contaremos con casi un centenar de piezas diferentes. ¿Se podrá jugar con estos circuitos en el modo online? Como respuesta obtuvimos las miradas cómplices de los desarrolladores, por lo que también podría ser posible y, si así fuera, el juego tendría casi una vida infinita.



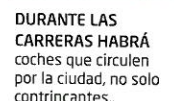
Lamentablemente, en Bugbear no nos quisieron decir nada sobre el multijugador, del que lo único que sabemos es que, en principio, soportará hasta ocho corredores, pese a que en las carreras que pudimos jugar el límite era de doce.

Quedan algunas incógnitas aún por destapar. Apenas se sabe nada de los modos de juego y el giro de la saga puede que no guste demasiado a los jugadores japoneses. A eso se le une el fracaso en ventas de algunos arcade de conducción que han salido en los últimos tiempos, como *Split/Second* o *Blur*, pese a tener críticas favorables. Pero con ***Unbounded*** se están fijando más en la manera en la que hace juegos Criterion con sus *Burnout*, mucho más brutales y frenéticos y, estos sí, éxitos de ventas. Y si Bugbear sigue la buena senda que parece estar llevando con este *Ridge Racer*, triunfarán.

Al volante

LOS COCHES

En la beta que pudimos jugar había tres vehículos disponibles. Cada uno tenía potenciadas unas características diferentes, hay cinco en total: velocidad, aceleración, control, derrape y fuerza. Y se notaba mucho en la conducción de los vehículos. En total habrá 20 coches más variaciones, incluidos algunos clásicos en la saga japonesa como los Angel y Devil. Como es tradicional, los bólidos no son reales, aunque están inspirados en modelos existentes, y centrados en deportivos y en muscle cars.



DURANTE LAS CARRERAS HABRÁ coches que circulen por la ciudad, no solo contrincantes..



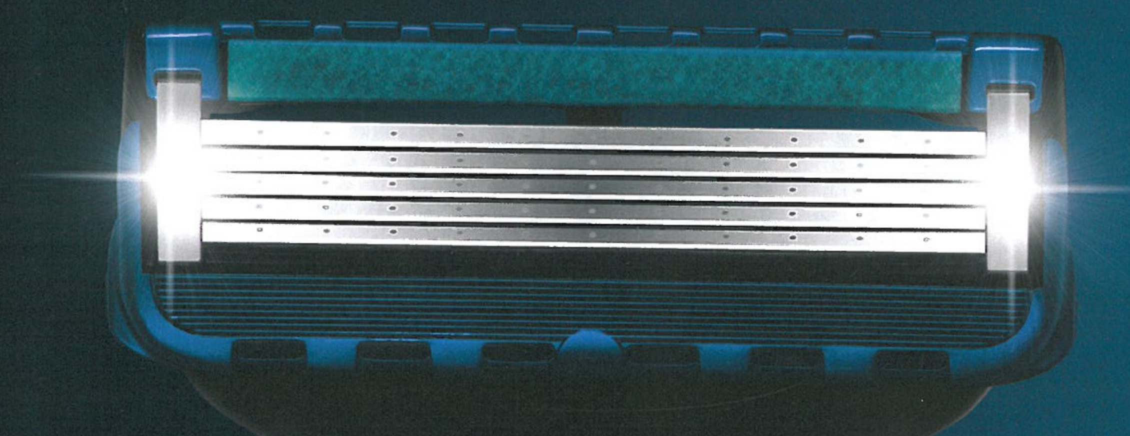
HAY DOS MANERAS DE CONVENCERTE DE QUE FUSION® PROGLIDE™ ES LA MÁQUINA MÁS CÓMODA:

CONFÍA EN TODAS NUESTRAS PATENTES O SIMPLEMENTE PRUÉBALA.

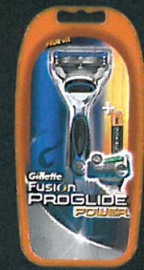
La nueva Gillette® Fusion® ProGlide™ ha sido diseñada con cuchillas más finas*
para que se deslice con suavidad, reduciendo los tirones**.
Así, conseguirás un afeitado increíblemente cómodo. Incluso afeitándote todos los días.
Tienes que sentirlo para creerlo. Más información en Gillette.com/es

Gillette® Fusion® ProGlide™. Pasa del afeitado al deslizado.

*Las 4 primeras hojas vs. Fusion®
** vs. Fusion®











EL CABALLERO OSCURO CABALGA DE NUEVO

Media ciudad de Gotham convertida en una mega cárcel, con los villanos conspirando por controlar toda la urbe. Un trabajo para Batman, con la inestimable colaboración de Catwoman.

De cuando en cuando se dan extrañas coincidencias que consiguen devolver a un personaje a la primera plana de interés. Con Batman ha ocurrido casi simultáneamente que Cristopher Nolan lanzara dos pelis del héroe enmascarado mientras que en Rocksteady preparaban, de manera completamente independiente, el retorno de un Bruce Wayne con mejor pinta que nunca en el universo jugable.

Los puntos en común entre las dos obras son obvios y al mismo tiempo no tienen nada que ver. Ya nos lo comentaba Dax Ginn, de Rocksteady que "nuestro juego es nuestra visión de Batman. Reinterpretamos la ciudad, los personajes, situaciones... Cualquier parecido con otros Batman es casi una pura coincidencia". De esta manera, solo podemos achacar al talento de este estudio inglés la brillantez de *Batman: Arkham Asylum* y la 'pintaza' de su secuela, que hemos tenido el placer de volver a ver en movimiento.

DE 25 A 40 HORAS DE JUEGO, CON BATMAN Y CATWOMAN

La trama que viviremos nace de los hechos narrados en la anterior entrega, donde los villanos tomaron el control de la

Detective

INVESTIGA Y PLANEA

Un cambio importante en la jugabilidad viene de la mano de los nuevos movimientos de combate, determinados por el número de enemigos en pantalla, ahora hasta 28. Así, varios enemigos podrán atacarnos a la vez (hasta tres), teniendo que pulsar tres veces el contrataque para contrarestar sus golpes.
Otra modificación relevante está relacionada con el modo detective, que ahora es más como una realidad aumentada, limitando así un tanto sus capacidades con el objetivo de que los jugadores no abusen de este sistema.



GOTHAM COMO NUNCA LA habíamos visto antes...

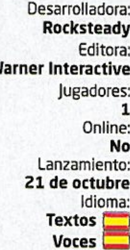

PODREMOS CONTRATACAR HASTA A tres enemigos a la vez, por muy grandes que sean.





Batman: Arkham City

Género: **Acción / Aventura**
Desarrolladora: **Rocksteady**
Editora: **Warner Interactive**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **21 de octubre**
Idioma:
Textos
Voces







LOS SEGUIDORES DE CADA villano estarán pertrechados como su líder.

penitenciaría de Arkham. Ahora el alcalde Quincy Sharp ha decidido, tras un atentado con cientos de víctimas, convertir la mitad de Gotham en la mayor prisión al aire libre jamás creada, donde los reclusos moran a sus anchas bajo la vigilancia del ejército privado creado para la ocasión. Por supuesto, lo malvados no se quejan al respecto y toman el control de esta zona, con la eterna aspiración de acabar conquistando el resto de ciudad. Y eso Batman no puede permitirlo.

Nos las veremos con un sinfín de enemigos extraídos del cómic. No podían faltar a la cita Harley Quinn y un Joker aún con secuelas por el último enfrentamiento con el hombre murciélago. Tampoco echaremos de menos a Dos Caras, Enigma, Hugo Strange o el Pingüino (este último debuta en esta franquicia). Por supuesto habrá sorpresas, giros argumentales inesperados y muchas luchas, pero aún faltan meses para seguir conociendo los nombres que aún faltan por desvelar en esta peculiar liga de delincuentes anti-Batman.

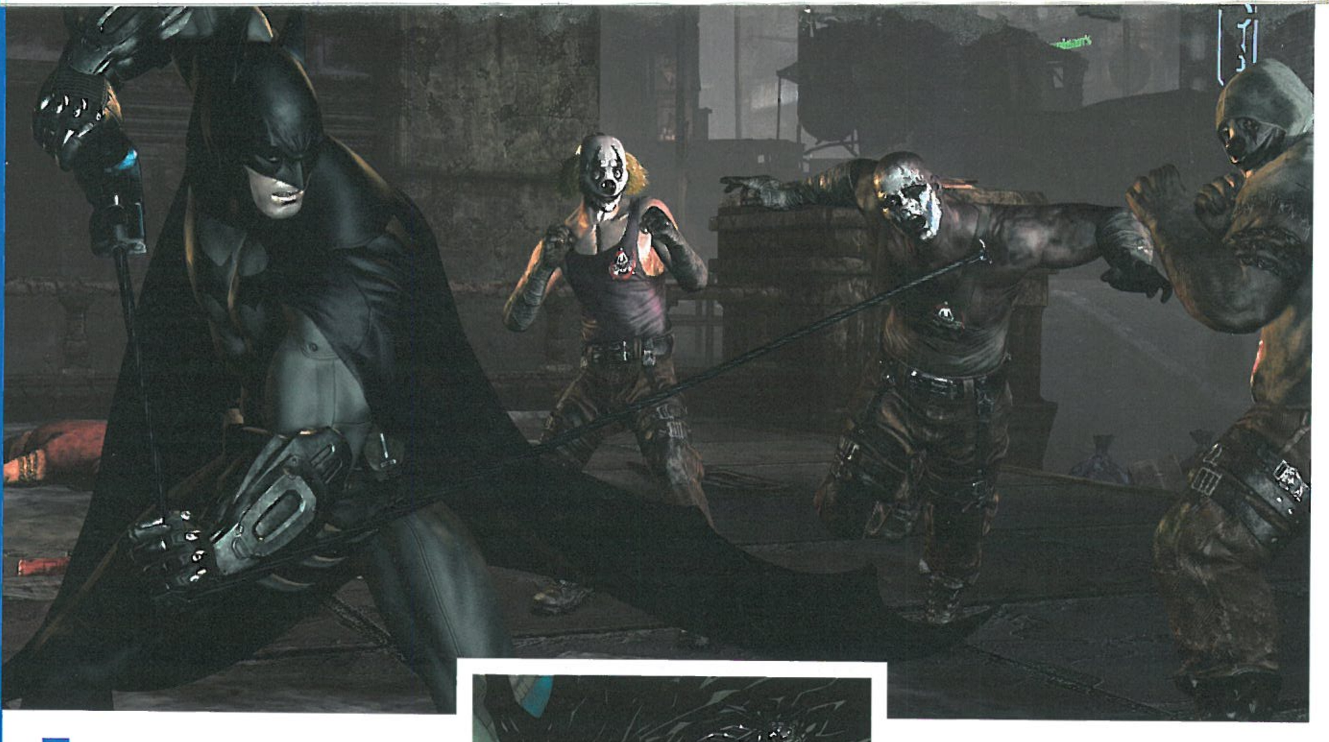
Lo que sí ha cambiado es el hecho de que esta vez no estaremos solo ante el peligro. Por una parte, Catwoman hace acto de aparición del lado del protagonista (a pesar de ser considerada una delincuente). De esta manera podremos controlar a la sensual Selina Kyle en determinados momentos. La muchacha tendrá su propia línea argumental que partirá del momento en que la salvemos como Batman. Una vez superada, cada vez que encontremos unos simples gatos, podremos intercambiar el personaje para continuar lanzándonos por los tejados con esta villana.



NUEVOS MOVIMIENTOS Y MÁS enemigos para los combates... ¡Zas en toda la boca!


AQUÍ VEMOS A UNO de los seguidores del Pingüino. Con un brazo le vale para ponernos en apuros.

Los objetivos de esta diferirán radicalmente de los que estamos acostumbrados, ya que nos propondrá perpetrar distintos robos en el subsuelo de Gotham. Un buen cambio de estrategia que además funciona a la perfección con los poderes de este personaje, radicalmente distintos a los del gran protagonista del



título. Con Catwoman no podremos planear, ni seremos tan fuertes, por lo que tendremos que ir saltando con la ayuda de un látigo entre las cornisas, al tiempo que hacemos del sigilo nuestro mayor aliado. Podremos, por ejemplo, andar por los techos para ayudarnos en nuestras misiones...

Según la desarrolladora, el 90% del tiempo controlaremos a Batman y el 10% restante a Catwoman. A pesar de lo casi irrisorio del porcentaje no será poco tiempo el que pasemos con esta secundaria a tenor de las horas de juego que se manejan en Rocksteady: 25 horas de juego si nos centramos únicamente en la historia principal y hasta 40 si tratamos de lograr realizar todas las tareas accesorias -estas últimas debutan en esta ocasión, permitiendo a Batman explorar una serie de historias secundarias de otros personajes.

Un conteo de horas abultado, sin duda, pero que además puede aumentar si tenemos en cuenta los retos desbloqueables que se han incluido, accesibles desde el menú principal. Estos no son una gran novedad, ya que existían en la primera parte. Sin embargo, sí que resulta novedoso uno de los personajes que podremos controlar, el mismísimo Robin. Solo podremos usarle en este modo de juego, donde hará uso de sus propias habilidades y características, mostrando un estilo netamente distinto al de sus dos compañeros en la aventura. No hemos podido probarle para comprobarlo, pero no dudéis de que os daremos fiel testimonio de ello durante los próximos meses.

Volviendo al protagonista de la aventura, nos encontraremos con un héroe que también parte de los hechos acaecidos en el Arkham Asylum. Así, sus gadgets son los mismos que teníamos al acabar la aventura. Por supuesto, irán apareciendo nuevos utensilios en esta ocasión, pero el equipo de partida es el que ya conseguimos en su momento. Lo que está confirmado que no hará acto de aparición es el batmóvil o cualquier otro vehículo del personaje. La dimensión de la ciudad no da para el uso de estos. Y es que el objetivo fundamental del estudio ha sido crear la ciudad más detallada en la historia del videojuego, no la más grande. Así, veremos que cada calle de Gotham es completamente diferente, cada gárgola casi única y cada secreto especialmente diseñado para un recoveco concreto de los callejones más escondidos. De verdad es un verdadero placer recorrer esta ciudad en compañía del Caballero Oscuro, lanzándonos desde los rascacielos en picado solo para planear y remontar el vuelo con total libertad.

Y es que esta producción destila amor al personaje y a la franquicia, y esto se nota incluso en las animaciones de combate. Ver a Batman en plena lucha es un espectáculo digno del más humano de los superhéroes de DC. No hay que olvidar que a pesar de sus habilidades en combate (cuenta casi con el doble de movimientos que en la primera parte), estamos ante un ser humano normal y corriente. Esa es la clave de este título para Rocksteady, "crear un juego para un personaje invulnerable o con superpoderes es complicado, porque las limitaciones serían poco reales. Con Batman no es así porque cada golpe le duele y solo cuenta con su habilidad y sus aparatos para vencer al mal..."

Todos estos cambios terminan por configurar uno de los títulos más prometedores de la próxima campaña navideña, aún a pesar de que quedan varias sorpresas -dicen que algunas de peso- por desvelar. Cuando llegue el momento os iremos dando buena cuenta de ellas en estas mismas páginas.... ■

Guión

DEL CÓMIC A LA PEQUEÑA PANTALLA

El argumento del juego corre a cargo de un experto en estas lides como Paul Dini. El ganador de cinco premios Emmy por shows como 'Las Aventuras de los Tiny Toons', 'Batman: Beyond' y 'Batman: The Animated Series'.
Además, con motivo del lanzamiento de esta segunda parte se ha editado un colección de cinco números que narra los hechos previos a lo que veremos en nuestros televisores, partiendo del momento final de *Arkham Asylum*. Como no podía ser de otra forma, está escrito por Paul Dini, bien secundado por Carlos D'Anda en los dibujos.

¡Hasta 13 pinballs en el salón de tu casa!

Williams®
Pinball
CLASSICS

OPEN
TRAPDOOR
W/FLASHING

OPEN
CRAZY STEPS
QUICK
MULTI-BALL

Como estar a los mandos de una recreativa real, ¡pero jugando gratis! Fidedigna y extremadamente detallada recreación gráfica y sonora.

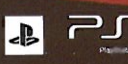
THE TALE OF THE FORTY THIEVES

Las máquinas más memorables de la edad de oro de los pinball. La versión portátil del juego te permitirá disputar las partidas en vertical

Wii
XBOX 360
PS3













THE OFFICIAL GAME FROM
SYSTEM • 3

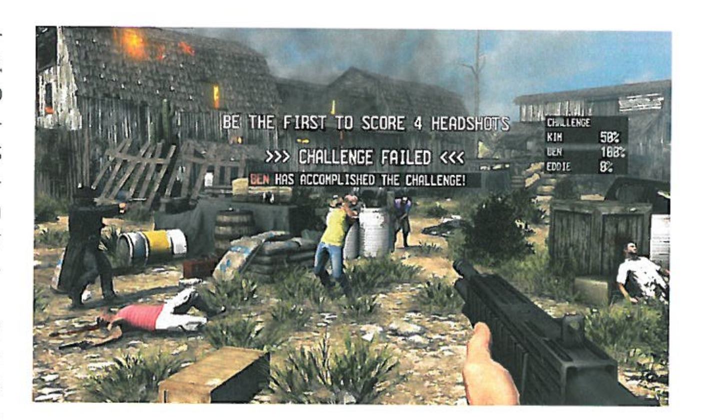
DUELOS AL SOL Y VAQUEROS DE ASFALTO

Call of Juarez se traslada a la actualidad en un intento de puesta al día de esta franquicia de shooters subjetivos. Ahora los enemigos son miembros de un cártel, y nosotros justicieros de las fuerzas de la ley.

El viejo y lejano oeste ya no es lo que era, atrás quedaron los viejos días de gloria en compañía de un seis disparos y nuestro inseparable caballo. Al menos esto es lo que parece a tenor de la decisión de Techland de trasladar su franquicia de vaqueros en primera persona a los tiempos actuales, renegando de viejas batallas entre bandoleros, comanches, confederados y demás.

Ahora nos seguiremos vistiendo con botas altas en escenarios en que hace calor, pero en la Ciudad Juárez actual. Para aquellos desinformados, esta localidad es una de las más peligrosas del mundo, con un índice de criminalidad de esos que conseguiría hacer llorar al mismísimo Al Capone. Encarnaremos a uno de tres personajes, con la habilidad de equipar armas diferentes cada uno de ellos. Por un lado está la joven Kimberly, armada con armas automáticas y rifles de francotirador. También tenemos a McCall, el tipo duro y lo más parecido a un vaquero tradicional con su sombrero de ala ancha, golpes cuerpo a cuerpo y armas pesadas. Finalmente está Eddie, un hombre curtido en las calles más peligrosas capaz de lanzar granadas con la misma presteza que utiliza la escopeta y las armas automáticas.

Juntos tendrán que enfrentarse a un peligroso cártel de la droga que se sospecha ha sido el autor de un atentado que ha provocado la muerte de siete miembros de la agencia antidroga. Tal es la crispación del gobierno americano que el país se encuentra al borde de invadir terreno mexicano, lo que sería considerado un acto de guerra. Por tanto, somos la última esperanza ante un posible conflicto de



TRES JUGADORES PODRÁN UNIRSE A LA AVENTURA PARA COOPERAR Y COMPETIR

LAS CALLES DE LOS Ángeles también serán escenario para algunos tiroteos.

EL NUEVO MOTOR GRÁFICO dotará de gran detalle a cada una de las escenas.

Contra amigos
TAMBIÉN MULTIJUGADOR COMPETITIVO

Además de poder juntarnos con dos amigos para superar la historia, también existirán opciones competitivas en el título de Techland. Estará a la orden del día, con personajes modificables a nuestro gusto -con lo que hayamos ido desbloqueando-, dos bandos enfrentados y multitud de modos de juego en los que dispararnos a la cabeza. Como novedad encontraremos un sistema de compañeros que nos permitirá revivir en medio de la batalla, identificar al enemigo en la lejanía o ayudarnos en la consecución de los objetivos.
Serán ocho los niveles que podremos encontrar en esta porción del juego, en el que tendrán cabida hasta doce jugadores de manera simultánea.







Call of Juarez: The Cartel

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Techland**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **19 de junio**
Idioma:
Textos
Voces



LOS PUEBLOS DEL DESIERTO de los EE.UU. han sido sustituidos por parajes actuales.


EN CADA NIVEL VEREMOS distintos retos según nuestro personaje.


AUNQUE LO PAREZCA, NO usará sistemas de cobertura de ningún tipo.

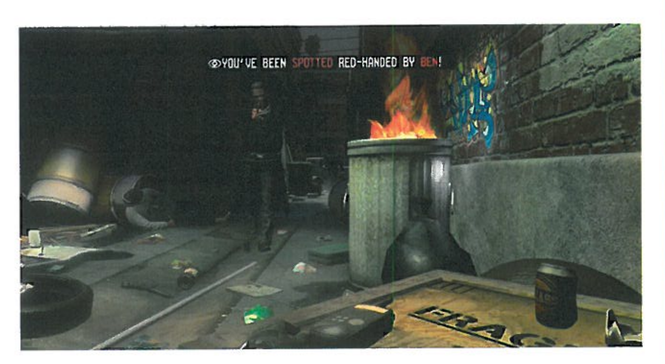
TIENE BUEN ASPECTO PERO DEBE MEJORAR ALGUNAS ÁREAS CONCRETAS

proporciones catastróficas para un gran número de inocentes.

Por tanto, nos las veremos más allá de la frontera sin más apoyo que unas cuantas (muchas) armas, las habilidades especiales de los protagonistas -tiempo bala, apuntar a varios enemigos al mismo tiempo, etc - y nuestros dos compañeros de batalla. Estos podrán estar controlados en todo momento por amigos a través de internet, configurando una experiencia cooperativa prometedora. Junto a nuestros compañeros podremos vivir persecuciones por carretera en la que nosotros mismos conduciremos, tiroteos en plena montaña, asaltos a edificios, misiones en las que deberemos pasar desapercibidos...

Se puede decir que estamos ante un título que pretende mostrar un desarrollo variado, con constantes cambios de escenario y nuevas situaciones. Incluso cada personaje tendrá unos retos diferentes dentro de cada nivel, acordes con la personalidad de cada uno. Por supuesto, también habrá retos conjuntos que pondrán a los tres jugadores a competir por ser los primeros en superarlos.

Para poner todo esto en marcha se ha seguido un esquema de juego clásico, con misiones cerradas y altas dosis de eventos prefijados. Esto no supone un problema, pero choca con la tónica abierta de muchos shooters de este estilo. Sin embargo, este no es el mayor de los problemas que presenta el juego, con aún un pequeño margen de mejora. Nos referimos a un apartado técnico y jugable discreto. El motor gráfico muestra detallados paisajes, amplias avenidas, habitaciones repletas de objetos... Pero sin el suficiente trabajo y pulido. Lo mismo ocurre con detalles como la IA o la planificación de niveles. Sin embargo, como decimos, estos detalles pueden cambiar en la versión final, como esperamos que finalmente ocurra.



EL SIGILO TAMBIÉN SERÁ una parte importante de alguna de las misiones.

Hay razones para esperar que *Call of Juarez: The Cartel* acabe enderezando el rumbo, aunque para saber el destino final de estos tres vaqueros del asfalto aún debemos esperar unos días (algo más si nuestra plataforma es el PC, ya que esta versión ha sido retrasada).

Mientras tanto vamos a ir borrando de nuestra memoria las películas de John Wayne y Clint Eastwood, solo por si acaso.... ■

multi PES 2012

GRANDES FICHAJES PARA LA NUEVA TEMPORADA

El mundo del fútbol ya calienta en la banda de cara a un nuevo año. Por supuesto, los videojuegos no se escapan de esta afirmación y *Pro Evolution Soccer 2012* no es menos.

Vamos a comenzar con una gran verdad: *Pro Evolution Soccer* ya no es lo que era. Con el paso de los años se ha convertido en una vieja gloria que busca reverdecer laureles sin demasiado éxito. Lejos quedan ya aquellas entregas en las que el público se postraba incrédulo ante la calidad de la simulación de fútbol de Konami. Tanto es así que los últimos años han sido una continua muestra del quiero y no puedo de la compañía japonesa.

Sin embargo, parece que existe un atisbo de esperanza para los fanáticos de esta simpar franquicia de balompié virtual. Por lo que hemos podido ver y probar, *Pro Evolution Soccer 2012* mejora a sus predecesores inmediatos, mostrando buenas maneras cuando aún quedan varios meses para mejorar. Lo primero que notamos al entrar en el terreno de juego es que la fluidez de las acciones y la respuesta de los jugadores a nuestras órdenes es muy superior. Se acabaron esos microsegundos de retraso que tanto molestaban a muchos. Este pequeño cambio hace que encaremos cada partido de una manera diferente y más abierta, sin tantas trabas como anteriormente. Por supuesto, para no romper este nuevo ritmo de juego, algo más rápido, se ha modificado la IA de los árbitros para que no interfieran en el juego tan frecuentemente.

El siguiente detalle a destacar serían los cambios, sutiles, en el sistema de control. El mejor ejemplo de esto es la vuelta

IA Activa

POR VOLUNTAD PROPIA

Quizá el cambio más importante de esta entrega es la nueva inteligencia artificial de nuestros compañeros, que realizarán por iniciativa propia distintos movimientos con el objetivo de facilitar nuestro juego. De esta manera reconocerán la situación del juego y tratarán de buscar desmarques, crear espacios, dar apoyos... Así la cantidad de jugadas posible se multiplica si lo comparamos con el estatismo de nuestros compañeros de equipo en anteriores entregas del simulador futbolístico de Konami. Una mejora que ya era bien necesaria para esta franquicia.







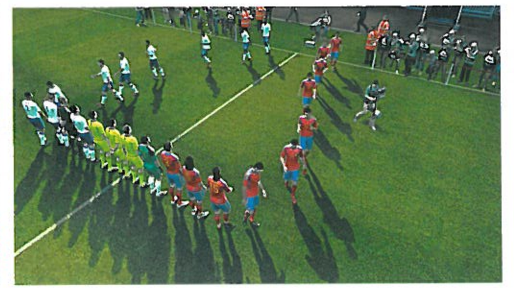
PES 2012

Género:
Deportivo
Desarrolladora:
Konami
Editora:
Konami
Jugadores:
1-4
Online:
SÍ
Lanzamiento:
Octubre de 2011

LAS REPRESENTACIONES DE LOS jugadores, de nuevo geniales.







del pad digital para controlar los movimientos de nuestros jugadores. De nuevo son los viejos tiempos los que llaman a nuestra puerta.

El resto de cambios y mejoras siguen este mismo patrón, y afectan en mucha mayor medida a la jugabilidad que al apartado técnico, que se mantendrá a un nivel similar que la edición 2011. De este modo se están incorporando nuevas rutinas para la IA tanto en ataque como en defensa, lo que hará de *PES 2012* un juego mucho más orgánico y realista.

Por ejemplo, destacables son los nuevos movimientos sin balón de los futbolistas, capaces ahora de buscar por sí solos el desmarque, realizar coberturas defensivas o trazar diagonales para tratar de crear espacios entre las líneas rivales -que en esta ocasión estarán más juntas si así lo decidimos nosotros-. El objetivo final es facilitar la creación de ocasiones de gol, eliminando algunas de las barreras que encontrábamos para conseguir marcadores abultados en ediciones anteriores de este simulador.

Aún así se está trabajando por mejorar el detalle de escenarios y jugadores, así como para proporcionar una ambientación superior en cada uno de los partidos. En este aspecto, cabe reseñar que para la edición española el equipo de comentaristas será una vez más el formado por Julio Maldonado 'Maldini' y Carlos Martínez. Veremos si este año consiguen elevar un tanto el nivel de su participación para ponerse a la altura del equipo comentarista de *FIFA*.

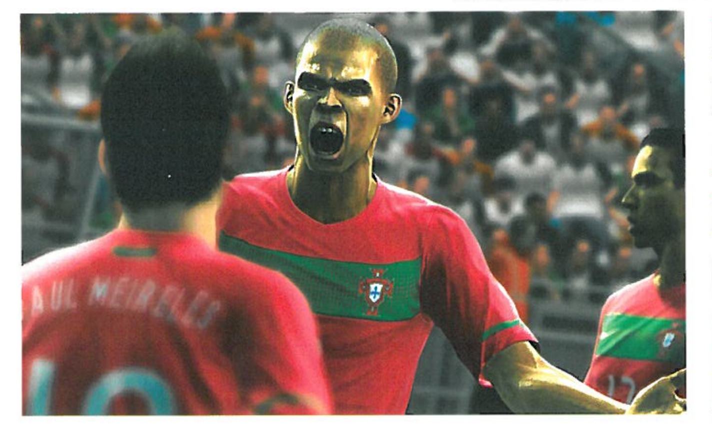
Seguramente queden aún bastantes sorpresas que revelar respecto a licencias y nuevos modos de juego, sin embargo debemos esperar para conocerlas. Al menos sabemos que no irá para atrás, con lo que como mínimo contará con todos los modos de juego y licencias que ya vimos en *Pro Evolution Soccer 2011*.

Puede que los cambios introducidos para esta edición parezcan pocos, pero son, sin lugar a dudas, definitivos. ■

Las licencias

LA CHAMPIONS POR BANDERA

Una vez más el tema de las licencias se anuncia peliagudo para el fútbol de Konami por la falta de apoyo por parte de los organismos oficiales nacionales del mundo del fútbol. De este modo han tenido que recurrir a contratar grandes competiciones internacionales como la Champions o la Copa Libertadores para poder contar en su plantel con los grandes equipos de cada continente. Además, el trabajo de licencias continúa por parte de Konami, contratando algunas individuales de muchos de los equipos de cada liga. De este modo serán minoría los equipos que no luzcan sus colores y jugadores reales, aunque de nuevo, tendremos que esperar.



MEJORA PEQUEÑOS ASPECTOS DE PES 2011 QUE CAMBIAN POR COMPLETO EL JUEGO

SIENTE LA FUERZA COMO NUNCA LO HABÍAS HECHO

Todos hemos imaginado coger una espada láser y repartir mandobles. Algunos incluso hemos descargado aplicaciones para móvil que refuerzan esta simple fantasía. Ahora, gracias a Kinect, por fin podremos empuñar un sable láser.

Hace poco más de un año, Microsoft destapó un título de 'Star Wars 'para Kinect como una de sus grandes bazas de cara al futuro. Sin embargo, las sensaciones que provocó fueron encontradas por lo poco acertado de su demostración. Pero después de un año de trabajo duro, la gente de Terminal Reality –estudio a cargo del proyecto- ha sido capaz de tapar bocas, mostrando una nueva versión que, esta vez sí, hemos podido probar.

Las premisas son simples, se trata de controlar con nuestro cuerpo los movimientos de diferentes personajes de 'Star Wars'. Así, seremos Jedis, pilotos de cazas estelares, soldados de asalto... Lo único que necesitaremos para meternos completamente en el papel será una Xbox 360 y la cámara Kinect. La toma de contacto es simple y dinámica, reproduciéndose nuestros movimientos con una gran fidelidad a pesar de lo prematuro del desarrollo. Siendo Jedis podremos controlar el sable láser, lanzar ondas de fuerza, pelear como verdaderos Obi Wan... El funcionamiento del título es simple y directo, quizá en exceso. Y este quizás el primer pequeño jarro de agua fría que recibimos.

Y es que donde muchos esperábamos estar ante uno de los primeros títulos serios destinados a los jugadores tradicionales, nos encontramos con un juego orientado a un público más amplio. Por otra parte, esto no quiere decir que se convierta automáticamente en un título descartable si somos de esos que se jactan de echar horas y horas a todo shooter que pasa por sus manos. Decimos esto por lo bien implementado del control, lo atractivo del universo y por la diversión



UN CONTROL SIMPLE Y ACCESIBLE, APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS



Sobre raíles

VIAJE GUIADO

Una de las grandes polémicas que ha acompañado a Kinect durante gran parte de su vida ha sido sus limitaciones en determinados géneros respecto al método de control. Es bien cierto que parece difícil adaptar el control convencional al movimiento de nuestro cuerpo, pero ya se están viendo los primeros intentos en este campo. *Fable: The Journey* o *Rise of the Nightmares* son buenos ejemplos. Sin embargo, en ***Star Wars Kinect*** nos tendremos que conformar con una avance sobre raíles en el que nosotros somos los que elegimos cuando seguir adelante y a quien matar. Aunque, una vez más, debemos insistir en que puede haber sorpresas...



Star Wars Kinect

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Terminal Reality**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Lanzamiento: **Finales de 2011**
Idioma:
Textos
Voces



HABRÁ UNA GRAN VARIEDAD de escenas, todas ellas permitirán el juego cooperativo.

SERÁS UN JEDI Y LUCHARÁS CONTRA LAS HORDAS DE DARTH VADER

AMBIENTADO EN LA TRILOGÍA MODERNA DE 'STAR WARS'

que produce –al menos durante las primeras partidas-. Incluso se ha tenido a bien incluir una opción cooperativa que permitirá a un segundo jugador unirse a la partida en cualquier momento para cooperar en nuestra lucha contra los enemigos, y comenzar así una dura pugna por alcanzar la mejor puntuación de cada nivel.

En lo referente a la ambientación, nos encontraremos con las localizaciones y acontecimientos de la trilogía espacial moderna, empezando la historia durante el 'Episodio I: La Amenaza Fantasma', y terminando durante los eventos narrados en el 'Episodio III: La Venganza de los Sith'. Aún con estas, visitaremos algunos lugares que solo aparecen en la trilogía original, e incluso tendremos oportunidad de vérnoslas con el celebérrimo Darth Vader.

En cuanto a sus valores de producción, todavía hay mucho trabajo por hacer. A pesar de lucir un aspecto solvente durante la demostración que pudimos probar, sí es cierto que el margen de mejora aún es amplio. Por situarlo, técnicamente está aún por debajo de *El Poder de la Fuerza II*, pero por encima de los *LEGO Star Wars*. Falta detalle en escenarios y personajes, así como algo de fluidez en los movimientos y estabilidad en la tasa de imágenes. Sin embargo, estos son fallos menores que a buen seguro se solventarán durante los meses que quedan de desarrollo. Donde veremos pocas pegas será en la factura sonora, impecable, como cabe esperar de cada título basado en la saga galáctica por excelencia.

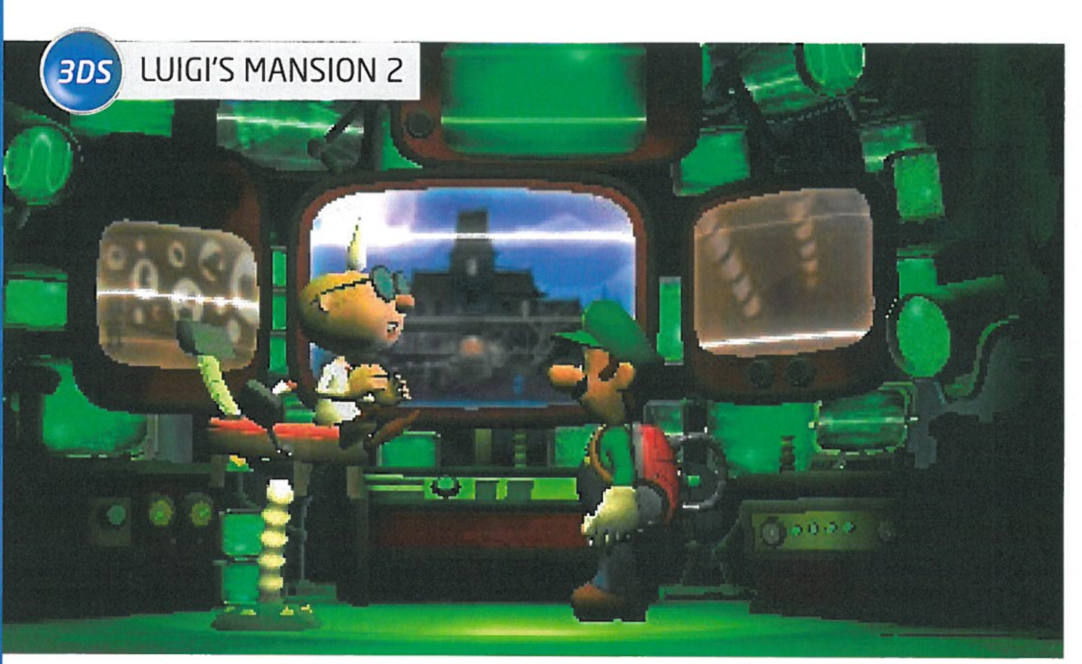
Con lo que debemos quedarnos tras este primer contacto es con la variedad de situaciones que presentará, la facilidad para realizar todo tipo de acciones o el innegable carisma de cada personaje que aparece en pantalla. Por supuesto, no podemos dejar de lado esa impagable sensación de sentir los midiclorianos correr por nuestras venas al levantar a un enemigo con un simple movimiento de nuestra mano, para luego lanzarlo hacia cualquier parte del escenario. Son estos momentos los que convierten a este título en algo verdaderamente prometedor, los demás aspectos son casi testimoniales.

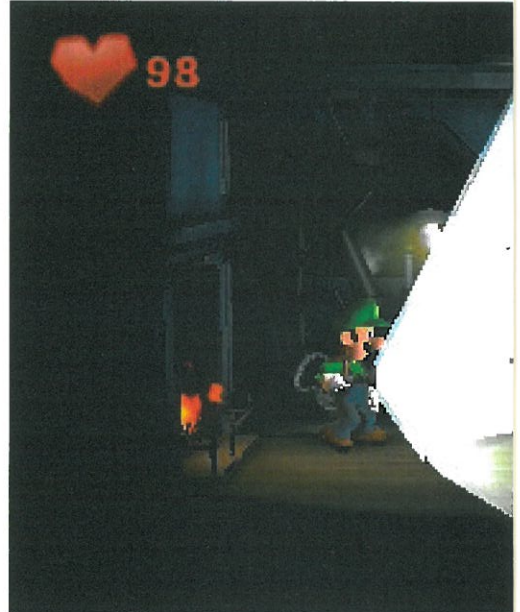
Gracias a la magia de Kinect nos convertiremos en los protectores de la verdad y la justicia en una Galaxia muy lejana. Esperamos poder ofreceros más detalles del resto de niveles y vehículos en los próximos meses, ya que aún quedan un buen puñado de sorpresas que revelar respecto a *Star Wars Kinect*. ■



NOS LAS VEREMOS CON enemigos de todo tipo y tamaño.

3DS LUIGI'S MANSION 2





ASOMBROSO REGRESO DE LUIGI CAZAFANTASMAS

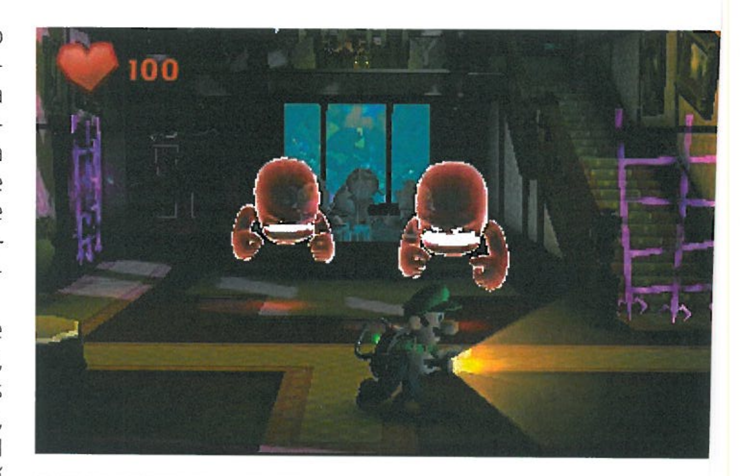
A la segunda parte del aclamado *Luigi's Mansion* le sienta como un guante Nintendo 3DS tanto por ofrecer una mecánica con un control sencillo de implementar en la portátil de Nintendo como por el espectacular partido que saca al apartado gráfico de la consola.

Luigi's Mansion fue uno de los juegos de lanzamiento con los que Nintendo Game Cube salió al mercado. Ahora le toca el turno a su segunda parte, esta vez para la nueva portátil de los de Kioto, y lo cierto es que tiene pinta de convertirse en uno de los mejores títulos del catálogo de la consola.

La mecánica del juego es la siguiente: controlaremos a Luigi por diversas mansiones encantadas mientras buscamos tesoros y averiguamos la forma de encontrar y eliminar a los fantasmas mayores que habitan estas malditas moradas. Para ello, el hermanísimo de Mario cuenta con una linterna y una aspiradora con las cuales combatir a los incorpóreos seres. Los controles recaerán casi completamente en los botones y el pad circular, dejando el sensor de movimientos de 3DS para mover la cámara en primera persona como si de *Ocarina of Time 3D* se tratase.

La miga del juego está, no obstante, en que la mayoría de las veces tendremos que hacer algo con el entorno para que los fantasmas se nos aparezcan, ya sea apagar el fuego de una chimenea soplando con nuestra aspiradora, abriendo los cajones de alguna cómoda o inspeccionando el motor de algún viejo coche. Y aquí está una de las grandes maravillas de ***Luigi's Mansion 2***: sus detallados entornos prácticamente interactivos en su totalidad.

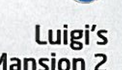
Todo reaccionará a la corriente de nuestra aspiradora, todo se moverá, y muchas cosas podrán ser aspiradas o sopladas, desde cortinas, manteles, corrientes de agua o velas, hasta el propio papel pintado de la pared si así lo requiere algún puzle. Esto permite a ***Luigi's Mansion 2*** ocultar una gran cantidad de secretos en cada nivel, lo cual hace que sea tremendamente entretenido. Y esto ocurrirá bajo una atmósfera que mezcla de forma excelente suspense, exploración, "terror" y humor en partes iguales. Mantiene toda la esencia del primer juego, pero con más localizaciones y nuevos fan-



Brutal ambientación

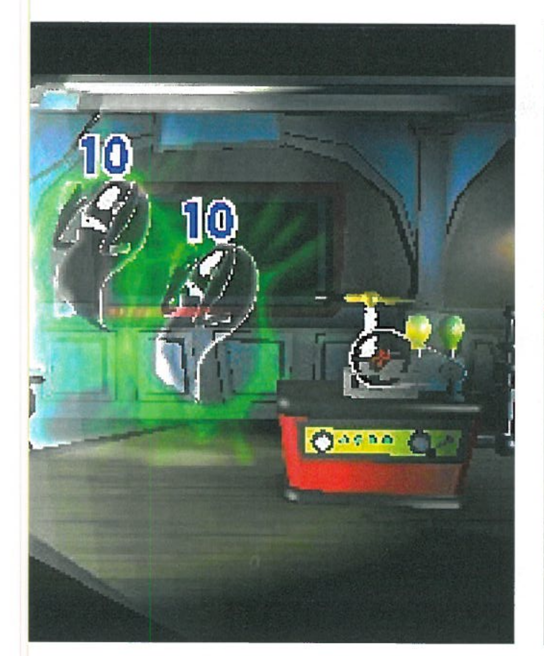
EL 3D NOS METE DE LLENO EN LA ACCIÓN

Gracias a las 3D estereoscópicas y al gran trabajo en la iluminación del título, todo nos parecerá estar justo en frente de nosotros. Desde los rayos que iluminan las salas hasta el deslumbramiento que producirá la linterna de Luigi en el jugador, encontraremos gran cantidad de elementos que aprovecharán este efecto para hacer de ***Luigi's Mansion 2*** un juego muy atractivo.



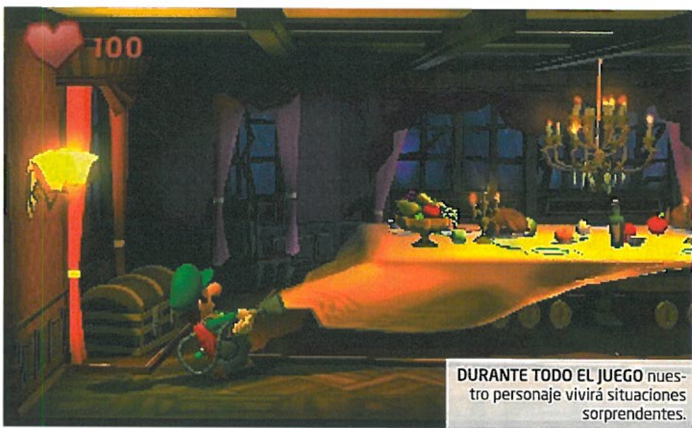
Luigi's Mansion 2

Género:
Aventuras
Desarrolladora:
Nintendo
Editora:
Nintendo
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
2012





LA MAGIA Y LA aventura se unen en un título que destaca por contar con una ambientación sublime.



DURANTE TODO EL JUEGO nuestro personaje vivirá situaciones sorprendentes.



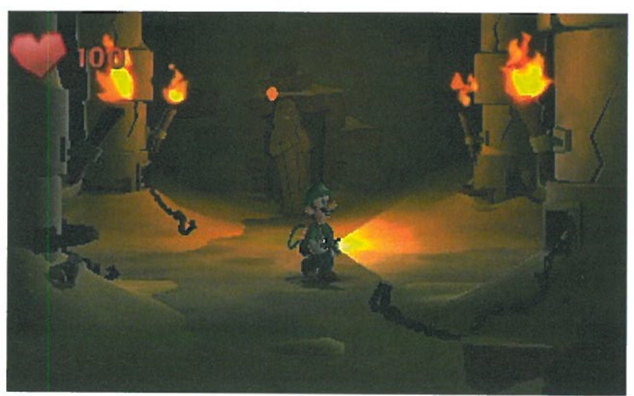
EL EFECTO TRIDIMENSIONAL SOBRE los fantasmas es sensacional.

tasmas. Además, ***Luigi's Mansion 2*** es de esos juegos que ya empiezan a demostrar qué nivel visual podemos exigirle a una Nintendo 3DS. Todos los entornos gozan de una cuidada iluminación dinámica, con gran cantidad de elementos perfectamente modelados y unas texturas nítidas y coloridas. Las animaciones tanto de Luigi como de los fantasmas y otros elementos móviles del juego han sido recreadas con mimo, y todo ello moviéndose con fluidez tanto con el 3D activado como sin él.

Por otra parte, los usuarios de 3DS pueden estar de enhorabuena. Junto con *Mario Kart 3D* y *Super Mario 3DS* este ***Luigi's Mansion 2*** empieza a crear una base sólida de un catálogo por el cual empezar a pensar en la adquisición de la portátil. Por desgracia, aún es pronto para saber a ciencia cierta cuándo podremos disfrutar plenamente de él. ■



LA EXPLORACIÓN SERÁ UNA de las claves para averiguar los secretos de la mansión.



LUIGI IRÁ ARMADO CON una linterna y una aspiradora.



360 HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

EL MEJOR REGALO DE CUMPLEAÑOS POSIBLE

Vuelve el Jefe Maestro, pero no como todos esperábamos, sino en forma de remake de la aventura primigenia de esta franquicia. Nuevos gráficos y modos de juego para la misma trama que todos conocemos.

Diez años no son nada, o pueden serlo todo. Porque, ¿dónde estábamos hace 10 años? Algunos nos encontrábamos esperando como agua de mayo la primera consola de Microsoft, Xbox. Y con la llegada de dicho artilugio llegó *Halo Combat Evolved*, demostrando que los shooters en primera persona sí eran viables en las consolas de sobremesa. De esta manera, casi de la noche a la mañana, la primera aventura del Jefe Maestro se convirtió en aquello que llaman 'clásico instantáneo'. Aquello fue un 15 de noviembre de 2001 (a España no llegaría la consola ni el juego hasta el 14 de marzo de 2002).

Para celebrar la primera década de esta franquicia, 343 Industries prepara una versión actualizada del original. Es decir, estamos ante el mismo juego, con las mismas misiones, armas y enemigos que ya conocemos y adoramos, solo que con una puesta al día en el apartado gráfico

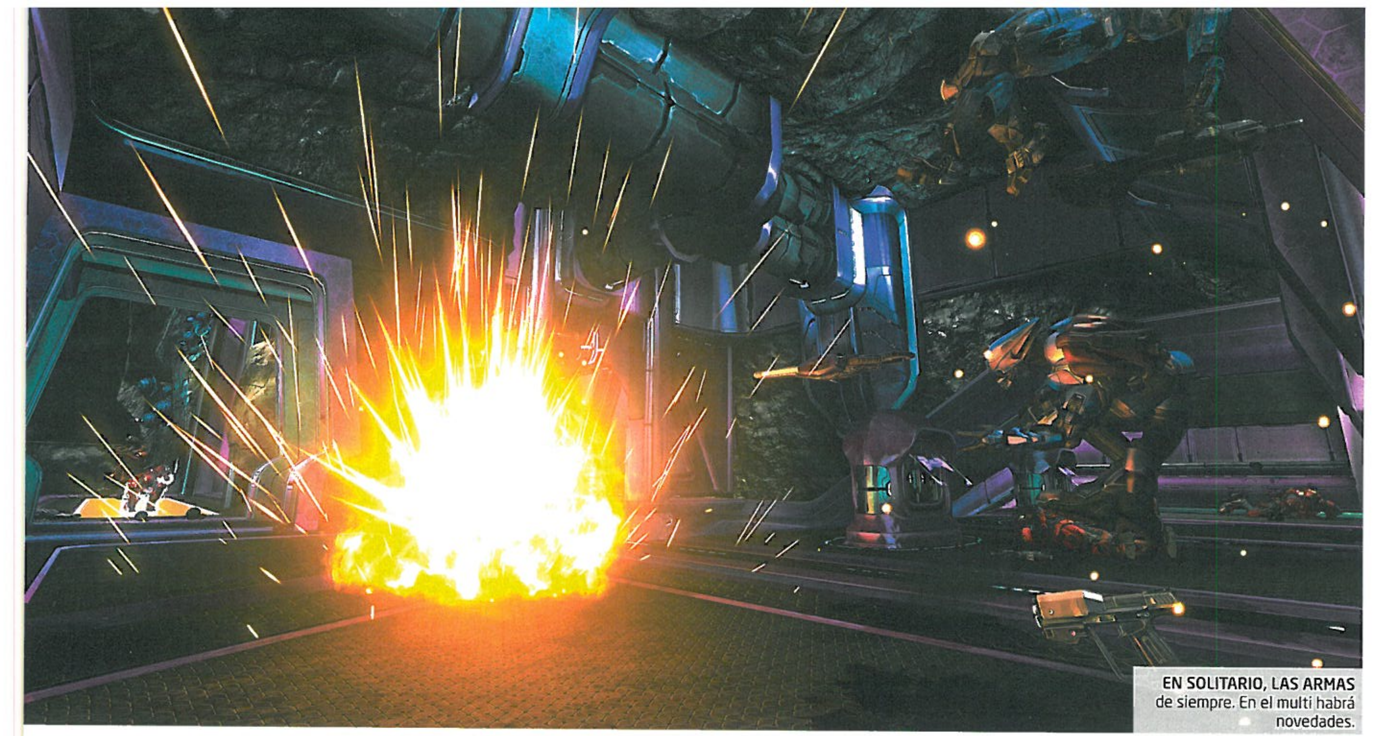
EN CUALQUIER MOMENTO SE PUEDE CAMBIAR A LOS GRÁFICOS QUE TENÍA EL ORIGINAL DE XBOX

Más detalles

PRONTO MÁS SECRETOS REVELADOS

Durante el mes de agosto, concretamente del 26 al 28 de ese mes, en Seattle, se celebrará la feria PAX Prime, durante la que Microsoft mostrará nuevos detalles concernientes a la franquicia *Halo*. Además, los asistentes podrán probar en exclusiva el multijugador. Desgraciadamente ya se han agotado las entradas, aunque desde estas páginas os informaremos de la grandes novedades que se anuncien. Una de estas será los tres mapas multijugador que quedan por confirmar. Hasta el momento se ha hecho oficial que el juego incluirá siete localizaciones, siendo las cuatro primeras que se han mostrado Battle Creek, Hang´em High, Infinity y Damnation.





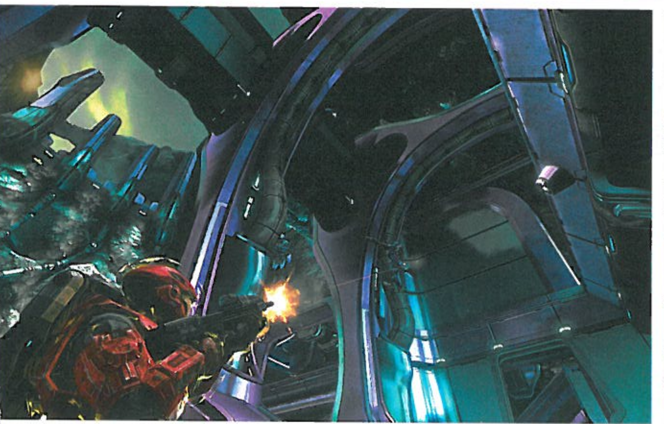
EN SOLITARIO, LAS ARMAS de siempre. En el multi habrá novedades.

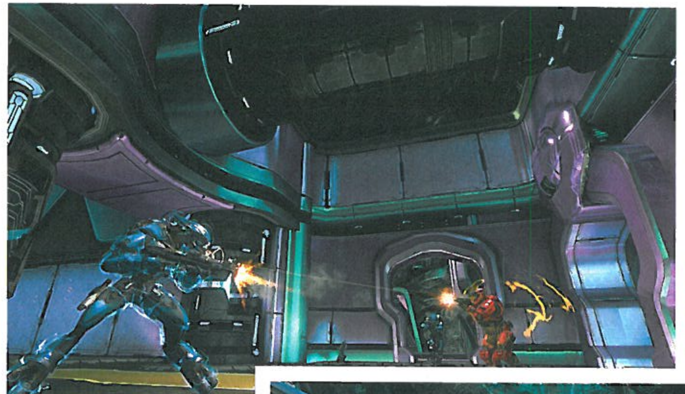


Halo: Combat Evolved Anniversary

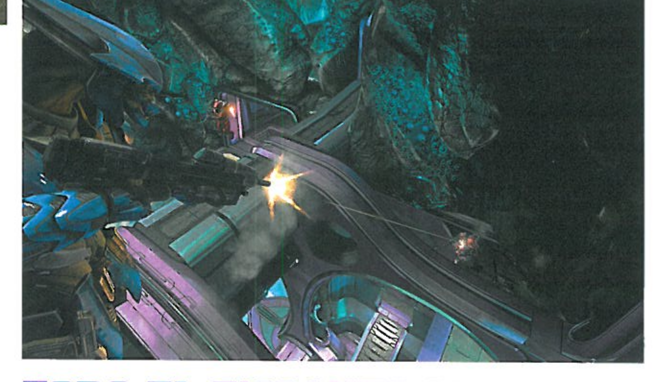
Género: **FPS**
Desarrolladora: **343 Industries**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **15 Noviembre 2011**
Idioma:
Textos
Voces







EL APARTADO GRÁFICO ESTÁ realizado con el motor usado en el excelente Halo: Reach.



y algunos añadidos jugables que serán muy bien recibidos. Se ha aprovechado el motor gráfico de la última entrega de la franquicia, *Halo: Reach*, para poner al día todo el apartado visual. La calidad del resultado salta a la vista aunque, a decir verdad, más se nota cuando pulsamos el botón para utilizar los gráficos originales. Dicho cambio se hará sin pausas, pudiendo disfrutar así del juego tal y como lo concibieron sus creadores originales.

Otra de las novedades viene con las terminales de información que encontrábamos en el juego original, ahora remozadas y con nuevos detalles que incluso nos revelarán pistas sobre el recién anunciado *Halo 4*. Sin embargo, a pesar de aprovechar las cualidades del motor de *Halo: Reach*, no aprovecha sus mejoras jugables, con lo que nos quedaremos con la experiencia original casi intacta en el modo campaña.

Se le han añadido nuevas opciones a través de Xbox Live, este es el mayor cambio del programa. Un buen ejemplo de estas será el modo cooperativo online para la campaña principal -aunque también permitirá jugarse en pantalla partida- o el juego online en los mapas multijugador del título original. Estos se han modificado visualmente para que, al igual que la campaña, luzca un aspecto más acorde con los tiempos que corren. Sin embargo, no se permitirá hacer el downgrade a los gráficos originales. La razón de esto estriba en las nuevas posibilidades incluidas, extraídas de *Halo: Reach*. Y es que podremos usar las habilidades de soldado de este título.

Otra de las novedades recien confirmadas será la inclusión del modo tiroteo que tanto éxito ha tenido en las anteriores entregas de la franquicia. No se han anunciado más detalles al respecto, pero es de esperar que se incluyan nuevos mapas que estén adaptados a las características de este singular modo de juego.

Todo esto conforma una oferta de lo más interesante para todos aquellos que tuvimos el placer de conocer hace ya una década al soldado John-117. Una odisea que comenzó casi por casualidad y que se ha convertido en una de las mayores franquicias que ha visto el ocio electrónico a nivel internacional.

No será el título más innovador de estas navidades, pero seguro que sí es uno de los más emotivos. ■

TODO EL ENCANTO DEL JUEGO ORIGINAL CON MODOS ONLINE AÑADIDOS



360 PS3 PSV STREET FIGHTER X TEKKEN

DOS UNIVERSOS EN UN SOLO JUEGO

Luchadores callejeros contra aspirantes a la victoria en el Torneo del Rey del Puño de Hierro. La batalla bidimensional entre los personajes más importantes de la historia del género de la lucha está muy próxima a comenzar.

Cuando hace poco menos de un año Capcom y Namco en la ComicCon de San Diego anunciaron los dos "crossover" de las que son las dos sagas de lucha más importantes de la historia, a todos los amantes del género se nos pusieron los ojos como platos. Cada uno es el rey en un subgénero de la lucha, *Street Fighter* en las dos dimensiones y *Tekken* en las tres dimensiones y, con estos dos "crossover" se unían.

La idea, llevar a los luchadores de cada franquicia a dimensiones diferentes. Mientras *Tekken X Street Fighter*, del que se sabe muy poco, pondrá a todos los personajes de la saga de Capcom a pelear en 3D, ***Street Fighter X Tekken***, del que ahora mismo estás viendo pantallas, coge el motor de *Street Fighter IV*, lo mejora e incorpora a algunos de los luchadores más importantes de *Tekken*. El resultado ya lo estás viendo y nosotros, que lo pudimos jugar en el E3, te aseguramos que es espectacular.

CAPCOM QUIERE INCLUIR, POR LO MENOS, 39 LUCHADORES, EL MISMO NÚMERO QUE SSFIV

Esta empresa no era fácil, porque la diferencia entre juegos no es simplemente que en uno los luchadores pueden moverse lateralmente y en otros no. *Tekken* es más pausado, para muchos más técnico y sus personajes cuentan con más combos que los de *Street Fighter*. Estos, por otro


EL DISEÑO DE LOS luchadores de Tekken es algo más sobrio que el de los de Street Fighter.





Street Figther X Tekken

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Jugadores: **1-2**
Online: **SÍ**
Lanzamiento: **2012**




EN PS3 Y PSVITA contaremos con la aparición estelar de Cole McGrath, protagonista de Infamous.

lado, son mucho más rápidos y además, muchos tienen magias, algo de lo que casi todos los luchadores de *Tekken* no pueden presumir. Sin embargo, por lo que hemos podido probar, en Capcom han conseguido equilibrar tanto a los personajes que no existen apenas disfunciones. Y eso que cada uno se maneja de manera diferente. Mientras los luchadores de *Street Fighter* basarán su lucha en combos de seis botones, los de *Tekken* estarán centrados en los cuatro clásicos (uno por cada extremidad).

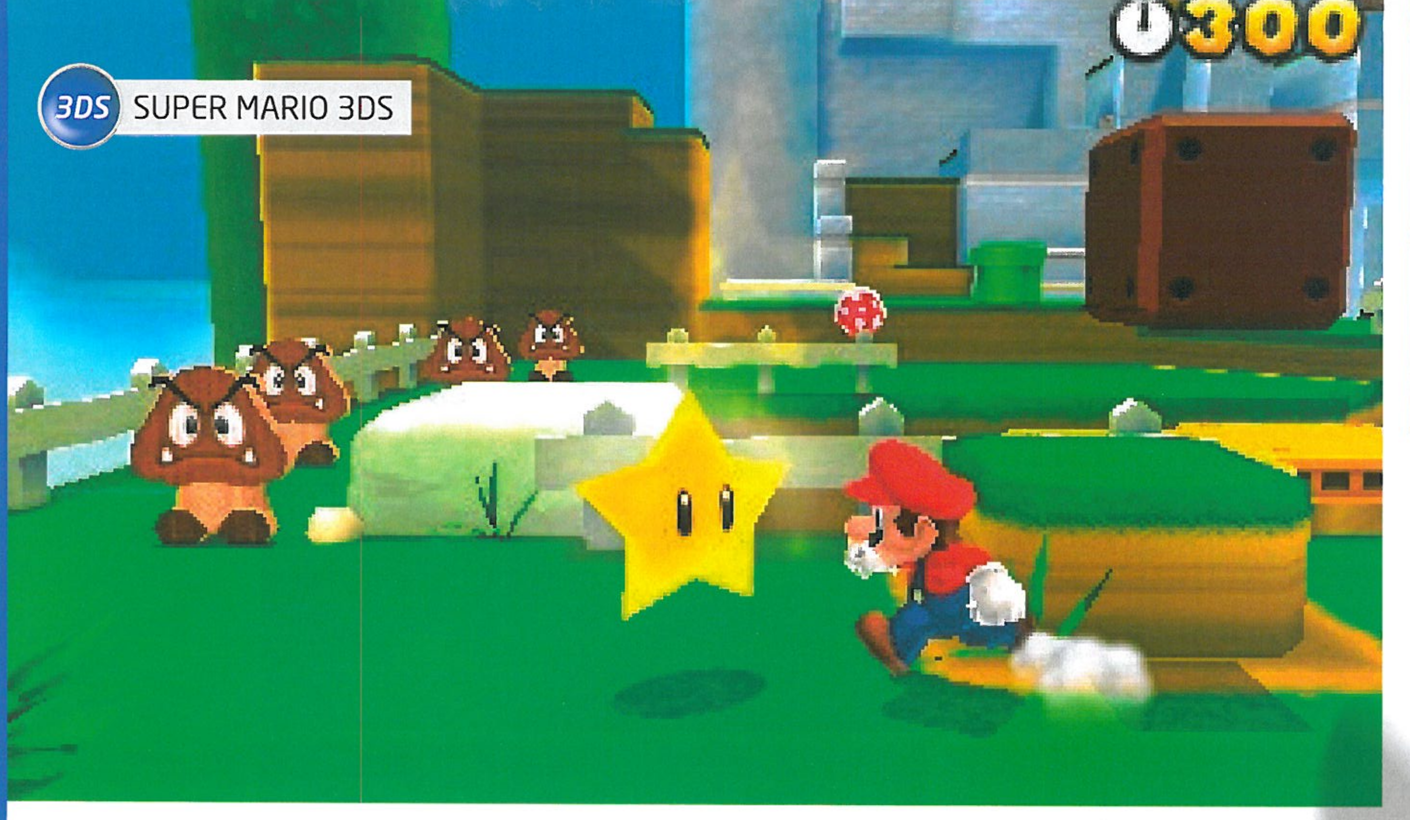
Pese a que bebe de dos fuentes muy claras, Capcom se ha centrado más en su estilo, el de *Street Fighter*. Existen combos de pared, los movimientos EX o los Ultra, ya presentes en la cuarta entrega de la saga. Pero también hay elementos de la franquicia de Namco, como la posibilidad de luchar por equipos. En la demo que pudimos jugar estos equipos eran de dos contendientes y los relevos recordaban muchísimos a los vistos hace años en *Tekken Tag Tournament*. Es decir, se podían llevar a cabo tras un combo al que tu compañero se unía para hacer más daño y, después, seguía él luchando. La victoria, eso sí, se obtendrá por la derrota de solo uno de los dos contendientes.

La idea de Capcom es no suprimir ningún elemento visto ya en *Street Fighter IV*, sino añadir elementos. Esto significa, por ejemplo, que habrá un modo historia como tal que cruzará las historias de las dos franquicias y que se pretende mantener todos los modos de juego de este título. Y esto afecta también a los modos online, que recibirán añadidos pero de los que no se suprimirá nada.

El plantel

Vale, sabemos cuál es la pregunta del millón, ¿cuántos luchadores habrá? No está confirmado, por desgracia, y hasta ahora se han mostrado 16. Por parte de *Street Fighter* se ha podido ver a Ryu, Ken, Chun-Li, Guille, Abel, Sagat, Dan y Cammy. Capcom ha afirmado que aparecerán luchadores que no salieron en *Street Fighter IV*, por lo que se podría contar con Rolento o Hugo. Por parte de *Tekken*, se cuenta ya con Kazuya, Nina, King, Bob, Julia Chang, Hwoarang y Craig Marduk. Y una sorpresa, las versiones de PS3 y Vita contarán con la aparición estelar de Cole McGrath, el prota de *Infamous*... No hay más nombres confirmados pero la intención de Capcom es contar, por lo menos, con el mismo número de luchadores que *Super Street Fighter IV*, 39, lo que daría como resultado una veintena por cada franquicia. ■

3DS SUPER MARIO 3DS

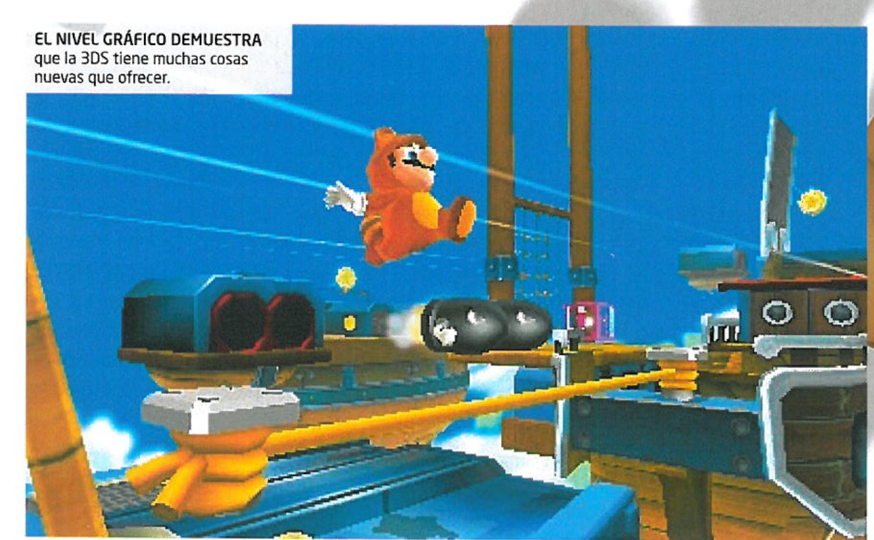


LO MEJOR DE MARIO, EN UN SOLO CARTUCHO

Recoge todos los elementos que han hecho grande a la saga, desde las 2D hasta los últimos *Galaxy*, y los integra de forma magistral en una auténtica bomba de juego.

Los juegos de plataformas de Mario siempre han sabido sorprender a sus jugadores, ya sea en dos dimensiones o en mundos completamente tridimensionales. Y ahora con ***Super Mario 3DS*** Nintendo quiere aunar todo lo bueno de ambos estilos y llevarlo al máximo exponente en un juego que tiene toda la pinta de convertirse en un clásico.

Todo el juego es un homenaje a entregas pasadas, ya sea por el retorno de antiguos power ups (que podremos almacenar para usarlos cuando lo necesitemos, al igual que en *Super Mario World*), como la hoja que nos convierte en mapache, o por el final de nivel en el que debemos agarrar una bandera, al más puro estilo *Super Mario Bros.*



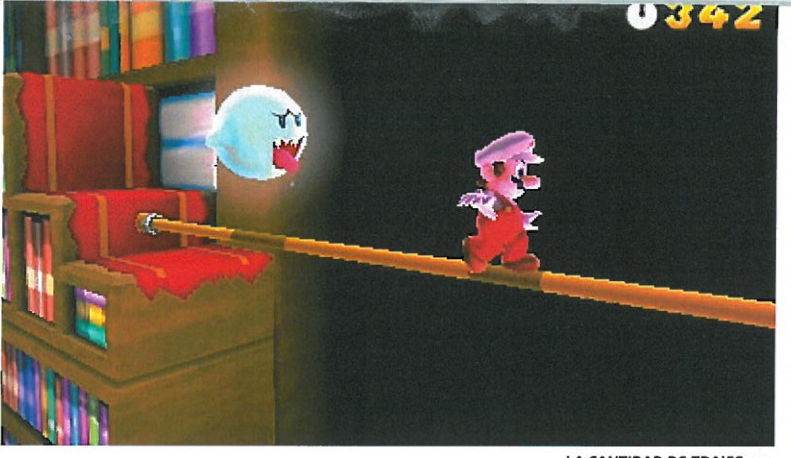
EL NIVEL GRÁFICO DEMUESTRA que la 3DS tiene muchas cosas nuevas que ofrecer.

La genialidad de la próxima entrega de Mario para 3DS reside en saber recoger todos estos elementos para dar variedad y no aburrir. Así encontraremos amplios niveles tridimensionales del estilo de *Mario Galaxy*, otros de desarrollo lateral como los Marios clásicos e incluso los barcos voladores como fase de los jefes finales a modo de homenaje a *Super Mario Bros 3*.

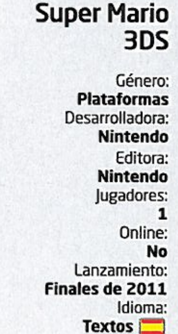
Los niveles vistos muestran un gran trabajo por parte de Nintendo, pero muy a la zaga del visto en *Super Mario Galaxy 2* en cuanto a complejidad y dificultad. Las plataformas móviles



VAMOS A PODER DISFRUTAR de Mario en perspectivas similares a las de Mario Galaxy.

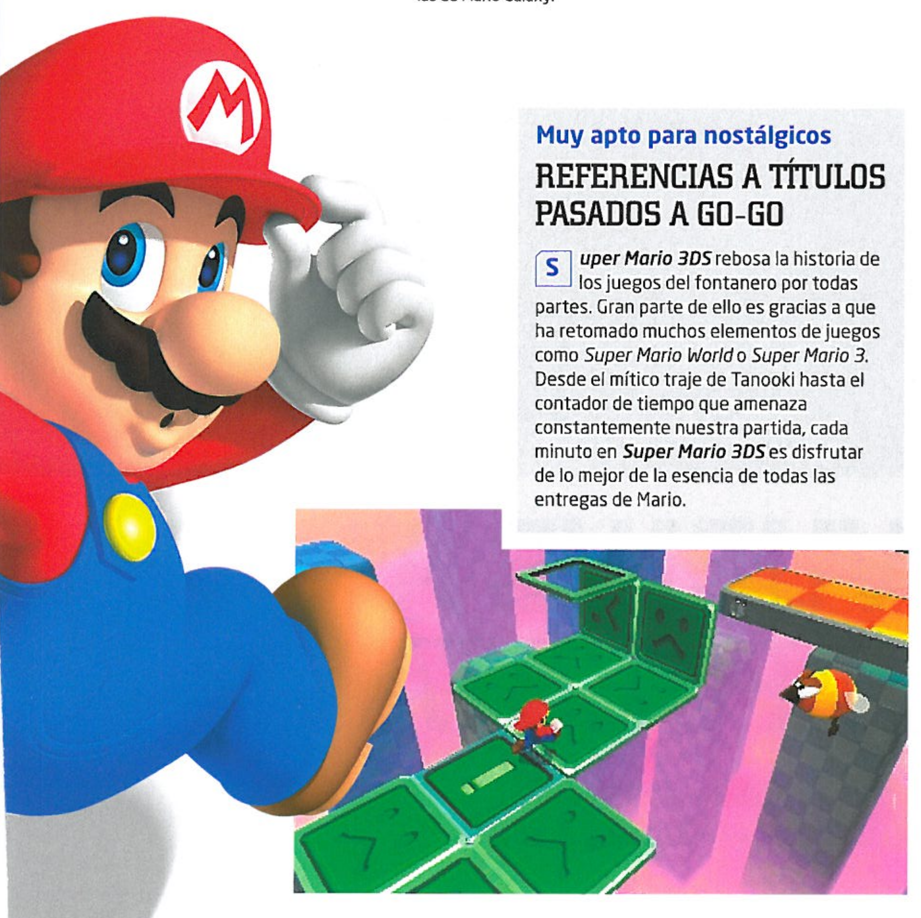


LA CANTIDAD DE TRAJES que recupera el fontanero en este 'episodio' hará llorar a muchos.



Super Mario 3DS

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Finales de 2011**
Idioma: **Textos**



Muy apto para nostálgicos

REFERENCIAS A TÍTULOS PASADOS A GO-GO

Super Mario 3DS rebosa la historia de los juegos del fontanero por todas partes. Gran parte de ello es gracias a que ha retomado muchos elementos de juegos como *Super Mario World* o *Super Mario 3*. Desde el mítico traje de Tanooki hasta el contador de tiempo que amenaza constantemente nuestra partida, cada minuto en ***Super Mario 3DS*** es disfrutar de lo mejor de la esencia de todas las entregas de Mario.



DEL SCROLL LATERAL PASAREMOS a las 3D en cuestión de segundos.



REVIVIREMOS ALGUNAS SITUACIONES Y momento míticos de la saga desde nuevos ángulos.

y los saltos bien calculados vuelven para darle al juego ese reto más plataformero de los primeros títulos, hecho que se acentúa con las 3D estereoscópicas.

Y es que ***Super Mario 3DS*** es uno de los juegos que más partido sacan a las 3D de la consola, ya que jugarán con la percepción espacial para confundirnos a la hora de alcanzar una plataforma, o para esconder inteligentemente huecos ocultos donde encontrar vidas o la entrada a una nueva fase. Si a esto le añadimos un apartado visual muy notable, próximo a las entregas del fontanero en Wii, se puede afirmar sin lugar a duda que ***Super Mario 3DS*** es uno de los juegos más bonitos vistos hasta la fecha en la portátil.

Todo esto no sería plenamente disfrutable si no estuviese respaldado por un control sólido. Y es que a Mario le sienta de maravilla el pad circular. Podremos saltar, planear en el aire cuando tengamos la cola de mapache, rodar por el suelo, agacharnos, o lanzarnos de culo. Además, y por primera vez en una entrega tridimensional de Mario, el fontanero menguará si es herido una vez, lo que supondrá que no podrá acceder a ciertos lugares, ni romper algunos bloques.

Super Mario 3DS huele a juegazo por todos los lados. Los mejores elementos de las entregas tanto 2D como 3D de Mario, listos para complacer a los más nostálgicos. A nosotros la espera ya se nos hace larga. ■

JUEGA CON LA PERCEPCIÓN ESPACIAL PARA CONFUNDIRNOS AL ALCANZAR UNA PLATAFORMA

360 PS3 SILENT HILL: DOWNPOUR

EL TERROR VUELVE A LLAMAR A LA PUERTA

Nos enfundamos de nuevo el traje de héroe para visitar la ciudad más terrorífica que ha dado el mundo de los videojuegos. Bienvenidos a Silent Hill por octava (y no última) vez.

Los aficionados al terror interactivo gracias a la gente de Konami y su saga *Silent Hill*. Será la octava ocasión en que podamos visitar este enigmático y fantasmagórico pueblo, estando el desarrollo a cargo de un estudio de programación europeo. Por tanto soplan vientos de cambio hasta el punto de que ni siquiera un fijo en esta franquicia como Akira Yamaoka va a ocuparse de la partitura musical de *Silent Hill Downpour* -este apartado queda ahora a cargo del norteamericano Daniel Litch (*Dexter*).

En cuanto al apartado argumental no encontraremos, en principio, demasiadas sorpresas. De nuevo un alma atormentada y un accidente 'casual' nos llevan al dichoso pueblo de la niebla. El nombre del nuevo protagonista es Murphy Pendleton, un preso que ha conseguido escapar de su cautiverio al estrellarse la furgoneta que lo transportaba. Tendrá, además, la mala suerte de visitar la zona sudeste del pueblo maldito, inexplorada en todos los anteriores juegos de la franquicia.

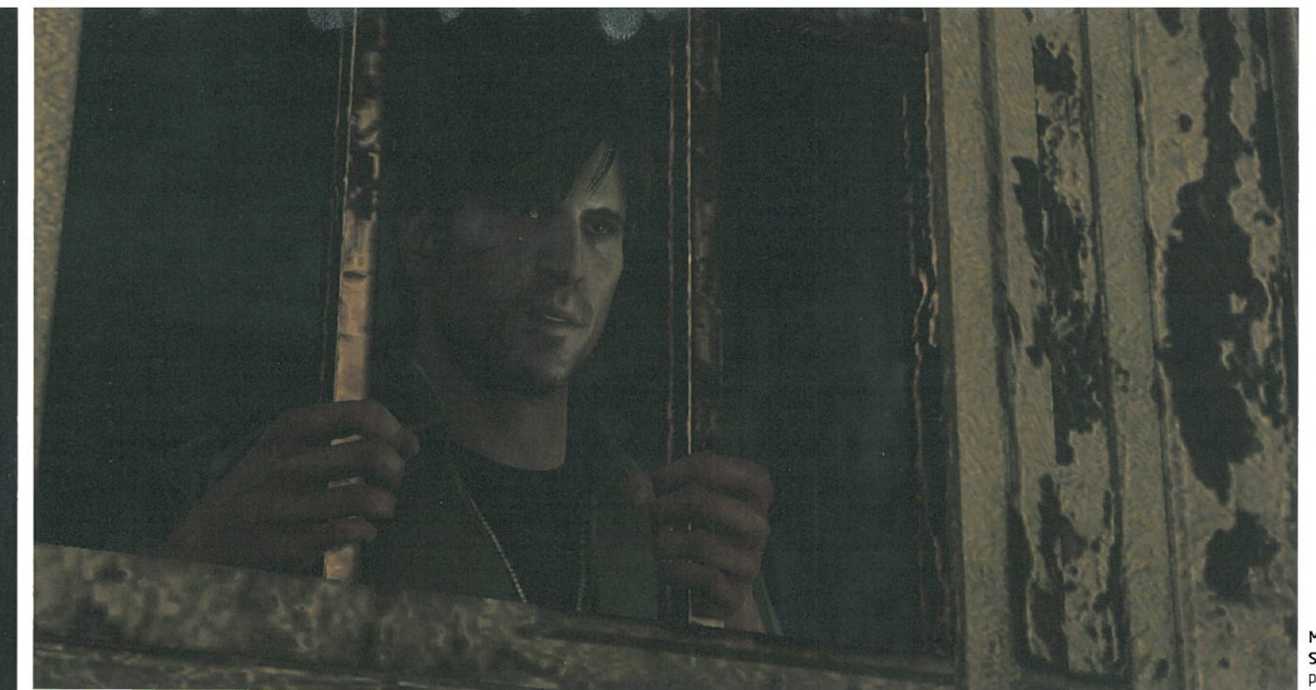
Otro de los elementos novedosos que encontraremos lo podemos extraer del título del mismo juego, ya que *Downpour* viene a ser en el idioma de Shakespeare una tormenta de agua de las buenas. Por tanto, no es de extrañar que el líquido elemento vaya a tener un papel importante en nuestra historia. Por ejemplo, Murphy sufre de estrés postraumático y cada vez

Ambientación

BIENVENIDOS A REP. CHECA

Los encargados de llevar a buen puerto este desarrollo, la gente de Vatra Games, son un grupo afincado en Brno, República Checa. Esta ciudad, además de alojarles, les ha servido como inspiración a la hora de crear los nuevos escenarios que visitaremos en *Silent Hill: Downpour*. Según Devin Chatsky, productor del título, "las peculiares características de la ciudad de Brno nos han servido para recrear el terror surrealista de *Silent Hill*". Una razón más para visitar esta preciosa ciudad.







Silent Hill: Downpour

Género:
Survival Horror
Desarrolladora:
Vatra Games
Editora:
Konami
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
2º mitad de 2011

MURPHY PENDLETON SERÁ UN protagonista poco 'heroico'



DE NUEVOS LOS TRAUMAS del personaje principal tendrán especial importancia.



EL CONTACTO CON EL agua nos hará ver el más allá en muchas ocasiones.

que se acerca al agua ve al más allá... Esto nos lleva además a otra de las puntas de lanza del proyecto, la historia. Y es que en lugar de tratar de poner énfasis en la acción, la gente de Vatra Games ha intentado colocar el acento en la ambientación y el trasfondo. Así, el carácter de Murphy tendrá un papel más que importante. Hablamos de un protagonista que se cuestiona continuamente a si mismo y a todo lo que le rodea. Todo lo contrario a lo que estamos habituados en el género.

Esto no quiere decir que no vayamos a tener armas (como ocurrió en el anterior *Silent Hill: Shattered Memories*) o que los momentos de acción estén descuidados. Más bien todo lo contrario. Tendremos acceso a distintas armas de fuego y cuerpo a cuerpo, aunque solo podremos llevar una de cada encima -por supuesto la linterna será un fijo en nuestro inventario-. Se dejan de lado combos y demás parafernalia más propia de títulos de acción, retornando a las raíces de los survival horror con tensos enfrentamientos con perturbadoras criaturas.

Se mezclarán momentos de tiroteo con huídas frenéticas y fases de investigación. Justo como pedían los aficionados, que han resultado ser uno de los pilares básicos a la hora de planificar esta producción.

Por tanto, estamos ante un proyecto de lo más ambicioso, que trata de mezclar componentes de todas las anteriores entregas de la franquicia y, al mismo tiempo, innovar en la presentación y la línea argumental. Por lo que hemos podido ver el equipo de desarrollo va por buen camino, aunque aún necesitamos terminar de asustarnos para creer... ■



NUEVOS ESCENARIOS QUE RECORRER en el mismo Silent Hill de siempre.



VATRA GAMES TRATA DE INNOVAR RECICLANDO LO MEJOR DE CADA SILENT HILL EN UNO SOLO

360 PS3 PC WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

TESTOSTERONA, FIGURITAS Y MUCHA, MUCHA ACCIÓN

Relic Entertainment nos muestra una vez más la extraordinaria pinta del que será el primer juego de acción basado en esta franquicia. Apretemos los machos y engrasemos los bolter...

Poco a poco parece que los aficionados de 'Warhammer 40.000' van a recibir el juego que llevan tanto tiempo ansiando. Han sido años de espera, pero parece que Relic Entertainment va a ofrecer el título de acción definitivo para aquellos aficionados al juego de mesa de Games Workshop.

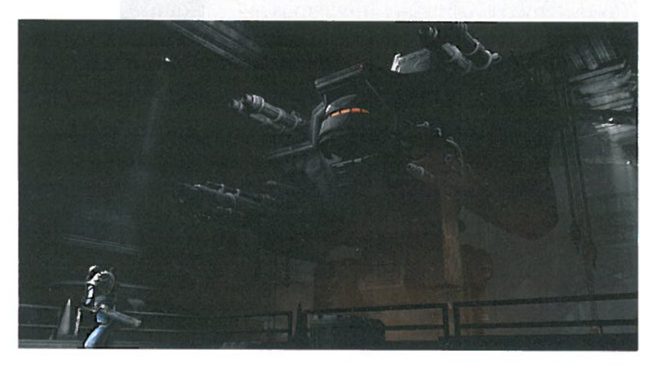
Se trata de una puesta de largo en toda regla, con un título 'a la moda', de esos con cámara al hombro en tercera persona. Por supuesto, la historia que lo enmarca pretende estar a la altura de tan magnas circunstancias, habiendo sido desarrollada con la estrecha colaboración de todas las partes. El protagonista principal será el Sargento Titus, un joven Ultramarine que resulta ser el único superviviente de su unidad en un combate contra los Hechiceros del Caos. Las secuelas que le quedan hacen que todos sus compañeros tengan dudas sobre él. Todos, excepto el Sargento Sidonius y Leandro, compañero y pupilo (el novato) del héroe de la aventura, respectivamente.

MEZCLA DE LOS COMBATES DE GEARS OF WAR Y LAS 'LECHES' EN GOD OF WAR

Games Workshop

OTRAS LICENCIAS Y ESTILOS

Los mundos creados por la compañía inglesa han llegado en múltiples ocasiones a los hogares en forma de videojuego. El género más recurrente ha sido la estrategia, con títulos tan interesantes como las dos entregas de *Warhammer 40.000 Dawn of War* o *Warhammer Mark of Chaos*. También se han dejado ver estas licencias en el rol online, con *Warhammer Online*, de escaso éxito pero mucha calidad. La lista podría continuar con franquicias menores que llegan a incluir el mítico *Cruzada Estelar* para Amiga, casi en tiempos inmemoriales. Aunque ya puestos, nos quedamos con *Apocalypse*, su primer juego en 1983 y para Spectrum ZX





LOS MOMENTOS DE NARRACIÓN nos introducen en una cuidada historia de guerra.

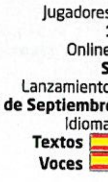






Warhammer 40.000: Space Marine

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Relic Entertainment**
Editora: **THQ**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Lanzamiento: **9 de Septiembre**
Idioma:
Textos
Voces







MEZCLARÁ COMBATES CUERPO A cuerpo con tiroteos a corta, media y larga distancia. Una mezcla explosiva.

LOS MODELADOS HAN SIDO cuidados al detalle, señal del amor del equipo por la licencia.

Por tanto, no estaremos solos en esta batalla contra Orkos y Caos. La viviremos casi a la antigua usanza, sin sistema de coberturas ni parafernalias innecesarias. Y es que los Marines Espaciales calzan una armadura de ceramita y miden casi 2 metros y medio... No lo necesitan. Aquí lo que prima es la acción más frenética tanto a distancia, con las armas extraídas de la propia versión de mesa (15 en total, con la invención de un lanzaminas, creado específicamente para esta ocasión por parte del equipo de desarrollo), como cuerpo a cuerpo, con mandobles de nuestra espada. En lo referente a este apartado armamentístico y a la representación de cada localización, enemigo y personaje, se han cuidado hasta el extremo, llegando al punto de recordarnos a las figuritas de plástico por su fidelidad. Este es uno de los puntos clave del desarrollo.

Como viene siendo lógico, no todo va a ser disparar sin más, por lo que se han introducido algunas mecánicas interesantes. Para empezar, encontramos el modo furia, que nos permite ralentizar la acción para atacar a los enemigos a larga distancia, o potenciar la fuerza de nuestros ataques cuerpo a cuerpo. Otra habilidad será la de recargar la salud al matar enemigos en cadena. Tendremos más, pero es mejor ir descubriéndolas poco a poco, mientras jugamos.

La duración de la campaña será de alrededor de 12 horas, con lo que se moverá en los estándares del género. Para potenciar la durabilidad del título se han anunciado diversas posibilidades multijugador, tanto de forma cooperativa como competitiva, aunque por el momento THQ no ha querido comunicarnos más detalles al respecto. Ardemos en deseos de probar estas opciones, pero mientras tanto nos conformamos con las horas que hemos podido pasar probando la intensa y bien llevada campaña. Por si solo ***Warhammer 40.000 Space Marines*** merecería la pena, y eso es toda una garantía de éxito. En Relic confían ciégamente en este título, y afirman que habrá secuelas... ■



Evolución

DEJANDO EL RPG DE LADO

La adquisición de nuevas armas se hará conforme avancemos en la historia, dejando que los jugadores únicamente nos tengamos que ocupar de como y donde matar, por lo tanto no encontraremos tiendas, ni niveles de experiencia, ni personalización de equipamientos.
Todo lo contrario ocurrirá en los modos multijugador, donde las opciones de 'tunear' nuestro marine serán mucho mayores, llegando a extremos casi considerados obscenos por los fanáticos del juego de mesa.



XCOM

Género:
FPS
Desarrolladora:
2K Marin
Editora:
Take 2
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
Marzo de 2012



EN EL CUARTEL GENERAL podremos potenciar agentes, elegir misión, investigar tecnologías...

LAS TECNOLOGÍAS ALIEN SERÁN de gran importancia en el desarrollo de la aventura.

LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA...

¿Cómo convertir un juego de estrategia en un prometedor shooter y no morir en el intento? ***XCOM*** da respuestas a las preguntas más perturbadoras.

La paranoia alienígena es una de las polémicas más habituales de los programas que versan sobre cuestiones paranormales. Tanto es así que esta temática ha dado pie a un sinfín de obras -libros, películas, series...- más propias de la perturbada mente de Fox Mulder en 'Expediente X' que de las pausadas charlas de Iker Jiménez los domingos por la noche.

Por supuesto los videojuegos no se libran, y nos han ofrecido mil y una oportunidades de salvar a la raza humana de la amenaza del espacio exterior. Es el caso de *XCOM*, una franquicia de títulos de estrategia nacida durante la década de los 90 que ahora se reinventa de la mano de 2K Marin. De esta forma, se abandona la vista cenital para pasar a controlar la acción desde el punto de vista de un agente de la *XCOM*, la agencia secreta encargada de contener la invasión alienígena.

CON LA MECÁNICA DE MASS EFFECT EN UN UNIVERSO MÁS CERCANO

Este cambio de punto de vista no hará que pierda todas las señas de identidad que un día caracterizaron a esta saga, ya que seguiremos pudiendo capturar tecnología en nuestro favor, dando órdenes a nuestros compañeros en el campo de batalla, etc.

En nuestra primera toma de contacto, hemos tenido la sensación de estar ante algo similar a un *Mass Effect* pero con una ambientación bien distinta. Es decir, estamos al mando de dos soldados, cada uno de ellos con habilidades especiales, que deben coordinarse bajo nuestro mando para superar las situaciones más diversas. Para esto podremos activar un menú circular sobre el que veremos las habilidades de nuestras unidades. Al tiempo, también podremos indicar movimientos y acciones a los compañeros. Y eso sin olvidarnos de que nuestro personaje es igualmente capaz de realizar muchas de estas acciones, siempre y cuando nos hayamos potenciado en el cuartel general -que será otra de las claves de este título-. En esta zona podremos elegir misión entre diversas opciones. Aunque solo habrá un hilo principal de encomendaciones, existirán multitud de misiones secundarias a realizar... Sí, igual que en *Mass Effect*. Casi como si Shepard se hubiera vestido de 'Mad Men' para repartir estopa. ■

NO ESTAMOS ANTE UN episodio de 'Aquellos Maravillosos Años'...¡Esto es una invasión!




GREEN LANTERN
LINTERNA VERDE
RISE OF THE MANHUNTERS
¡VIDEOJUEGO YA A LA VENTA!
EN CINES
29 JULIO 2011
XBOX 360. XBOX LIVE Wii NINTENDO 3DS. NINTENDO DS. PS3
12
www.pegi.info
GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS software © 2011 Warner Bros. Entertainment. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
DC LOGO, GREEN LANTERN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
GREEN LANTERN
LINTERNA VERDE

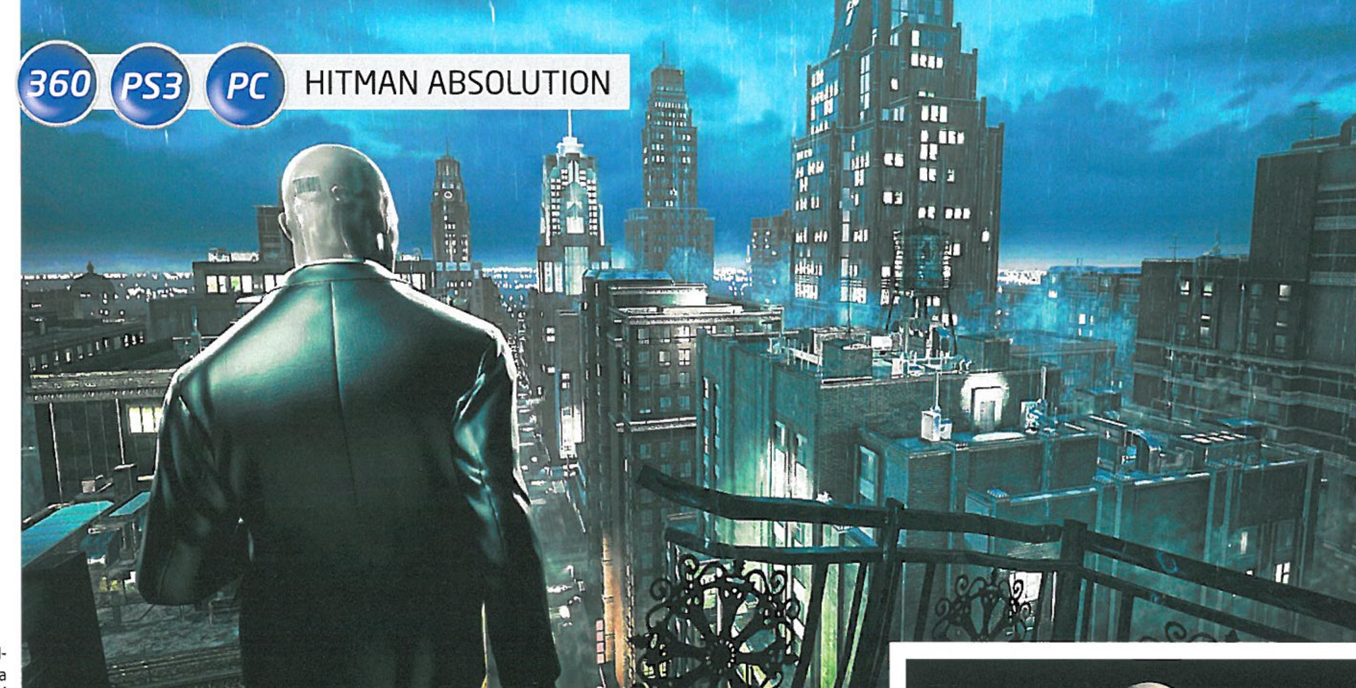




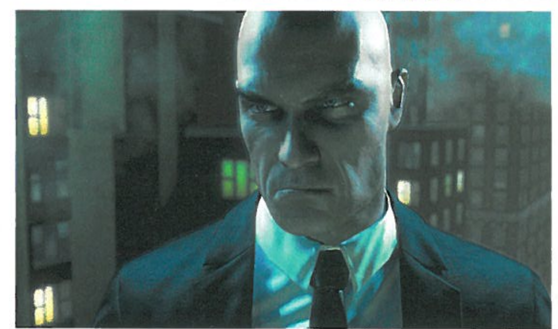
PC

Hitman Absolution

Género: **Acción**
Desarrolladora: **IO Interactive**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: **2012**
Jugadores: **1**
Online: **No**



EL NUEVO MOTOR GRÁFICO consigue llevar a esta franquicia a un nuevo nivel de realismo.





NUEVOS TIEMPOS PARA EL AGENTE 47

Tras cinco años en el dique seco parece que el asesino calvo más famoso del mundo del videojuego ha aprendido nuevos trucos y tiene mejor aspecto que nunca...

Ha pasado un lustro desde la última vez que pudimos ver al Agente 47 en acción. Muchos años para lo que se estila en este mundillo, aunque podemos decir que en IO Interactive no los han pasado de brazos cruzados. Durante este tiempo han estado trabajando en su otra franquicia, *Kane & Lynch* y, simultáneamente, en el nuevo motor gráfico que usará la quinta entrega de *Hitman*, el Glacier 2.

Esta herramienta permitirá potenciar las virtudes que caracterizan a los juegos de esta franquicia, sin perder comba con los títulos punteros de la presente generación. Tanto es así que se puede considerar a ***Hitman Absolution*** como el primer *Hitman* verdaderamente de esta generación. Así, veremos amplios escenarios abiertos poblados de personajes controlados por la IA, multitud de detalles, una atmósfera intensa y creíble... Es decir, el marco perfecto para que nuestro asesino calvo favorito vuelva a enfundarse el traje para acabar con sus objetivos con la mayor discreción que le sea posible.

Mientras algunas de sus habilidades seguirán intactas (su sigilo, posibilidad de disfrazarse, pericia con las armas...), otras cambiarán de manera determinante. Es el caso del radar, que ahora desaparece en pos de un sistema de habilidades regido por una barra de energía. Haciendo uso de una porción de esta veremos destacados los enemigos y las rutas que seguirán los que estén más cercanos a nosotros. Pero también podremos usarla para mejorar nuestra capacidad para pasar desapercibido al ir disfrazado, o incluso para apuntar de una manera similar a la de *Red Dead Redemption* a varios objetivos al mismo tiempo.

Para algunos simplifica la complejidad de esta franquicia, para otros se trata de una buenísima vuelta de tuerca. ■

EL AGENTE 47 SIGUE fiel a su estilo y a sus inseparables pistolas gemelas.







StarFox 64 3D

Género: **Acción/Shooter**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **9 de septiembre**
Idioma: **Textos** **Voces S.C.**

UN CLÁSICO DE N64 QUE SACA PARTIDO A LA 3DS

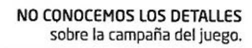
Un juego de aviones que ofrece escenarios tridimensionales, control mediante giroscopio y un novedoso multijugador local en el que puedes ver a tus adversarios es lo que ofrece la versión 3D de *Starfox 64*.

Lo primero que tienes que tratar de quitarte de la cabeza es que estás delante de un remake. Es muy probable que nunca jugases al juego original de Nintendo 64 y no tengas opción para comparar. Los que lo hicimos, te lo podemos decir claramente: el juego mejora, si bien aquel fue mucho más original en su momento de lo que pueda ser este *Starfox 64 3D*. En 3DS el juego no solo mejora su aspecto gráfico con un montón de detalles añadidos a las texturas y volúmenes en los escenarios, sino que ha crecido en posibilidades con un modo multijugador a cuatro realmente frenético.

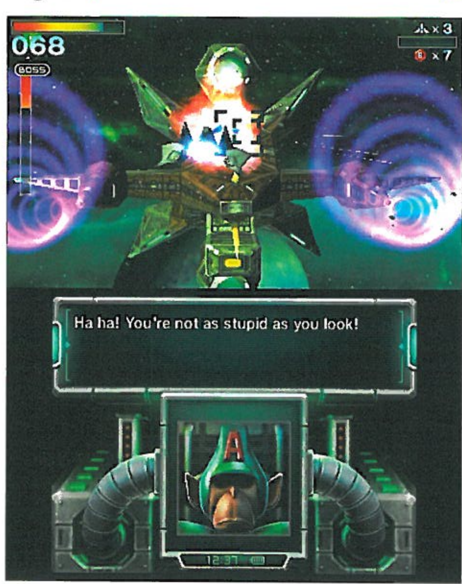
Por empezar por el principio, lo que nos ha llamado la atención en esta nueva toma de contacto con el juego (lo hicimos en las diferentes presentaciones de la consola) ha sido lo bien que está siendo implementado el control. Si en los primeros momentos el miedo nos invadió por la incompatibilidad que veíamos entre las 3D y el control por movimiento, el giroscopio cumple sin que el jugador pierda de vista su aeronave. En cualquier caso, se trata de un control opcional, ya que podemos optar por utilizar el botón deslizante al que se unen las piruetas con la cruceta y los giros a derecha e izquierda con los botones superiores R y L.

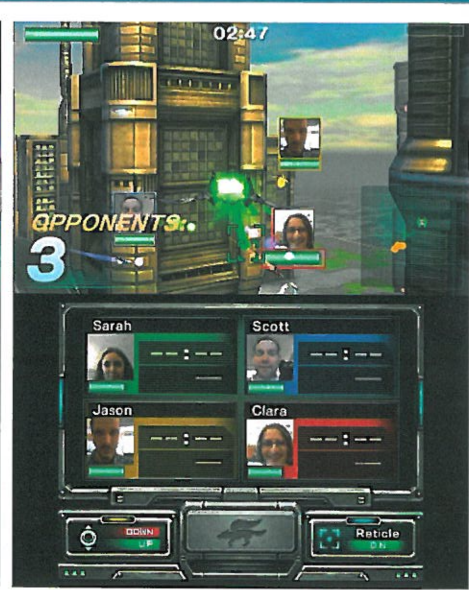
De lo visto de la campaña de Fox McCloud hasta el momento, se reproducen los escenarios originales (con un lavado de cara perfecto) e incluye todos los elementos que hicieron triunfar a *Starfox 64* en su momento: el frenetismo de la acción, las persecuciones y el pilotaje extremo.

Además, el juego añade el multijugador local de hasta cuatro jugadores en el que se incorpora una curiosa, pero interesante opción, la de ver las caras de los adversarios gracias al uso que la 3DS hace de su cámara frontal. Innova y evoluciona al original. ■



NO CONOCEMOS LOS DETALLES sobre la campaña del juego.



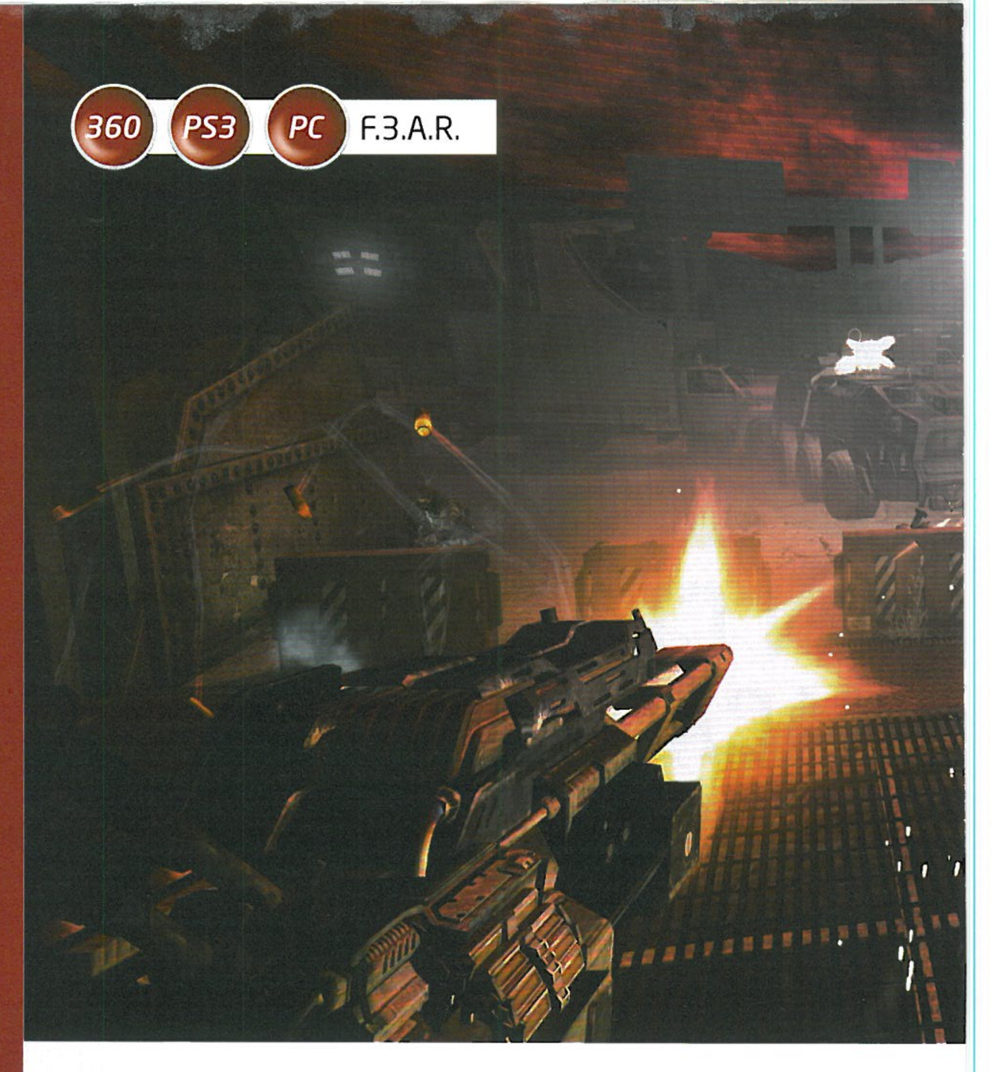


HABRÁ MULTIJUGADOR LOCAL Y vía internet.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

360 PS3 PC F.3.A.R.



A BAILAR CON LA MÁS 'F3AR'

Tiroteos en tiempo bala, sangre, sustos y un nuevo compañero de batalla para el que fue el shooter más terrorífico jamás visto.

Alma, la niña más terrorífica de la historia de los videojuegos, ha vuelto y esta vez no está sola. Curiosamente, por primera vez dentro de esta franquicia de disparos y terror, nosotros tampoco lo estamos, ya que *F.E.A.R. 3* se ha creado como una aventura cooperativa. Y es que en esta ocasión se narra la historia de Point Man y su hermano Fettel. Si somos acérrimos de la franquicia sabremos que el primero es el gran protagonista de la saga, con la capacidad de ralentizar el tiempo, mientras que el segundo es su hermano y antítesis, asesinado al final de *F.E.A.R. 2*.

Este hecho convierte a Fettel en un fantasma sin presencia física, pero con la cualidad de poseer enemigos –entre otras capacidades-. De este modo, ambos protagonistas tendrán habilidades diferentes y casi accesorias que obligan a los jugadores a competir mientras se superan los ocho niveles que componen la aventura principal. La decisión de incluir un segundo jugador cambia la mecánica de juego e incluso afecta a la sensación del usuario ante este título. Nos referimos a que a partir de ahora las luchas se convierten en algo más frenético y menos tenso que lo anteriormente conocido, haciendo que el

> La gran cantidad de modos de juego, destacando las opciones multijugador.
> El cooperativo es brillante.
> La ambientación gráfica y sonora.

Arriba y abajo

> Nivel técnico algo obsoleto.
> Para jugar solo se queda corto.
> IA muy mejorable.

SOLDADOS JUGANDO AL ESCONDITE inglés

LOS PODERES DE FETTEL son de lo más interesante.

Interferencias

F.E.A.R. · GEARS OF WAR · PSI-OPS

360 PS3 PC



F.3.A.R.

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Day 1 Studios**
Editora: **Warner Interactive**
Precio: **61,50€ (360 y PS3); 51€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 

Sonido 

Jugabilidad 

Adicción 

Nota final



La opinión

NO TAN TERRORÍFICO como nos gustaría, pero con un buen puñado de nuevas ideas que pueden resultar divertidas. Esperábamos más, pero nos conformarmos con lo que ha acabado siendo un buen shooter cooperativo.



Por Juan 'XCast'

factor miedo descienda unos cuantos enteros en esta ocasión.

Esto no es necesariamente negativo, ya que sigue tratándose de un shooter divertido e intenso, pero pierde en parte la esencia original con la que se creó. Además, estar concebido como juego para compartir hace que la experiencia en solitario se resienta un tanto, a pesar de haber incluido un sistema de puntuaciones que nos invita a rejugar los niveles. A esto habríamos de añadir los cuatro modos multijugador incluidos, inteligentes y bien llevados -casi incluso innovadores- pero escasos de contendientes con los que batirnos el cobre a través de la red de redes. En todo caso, hay que dejar claro que en Day 1 Studios se han esforzado por incluir el máximo posible de contenidos, lo que garantiza un buen puñado de horas de entretenimiento.

En lo que respecta a los factores técnicos nos encontramos con un título que no sorprende en absoluto si lo comparamos con sus rivales dentro del género. Un buen ejemplo de esto sería la inteligencia de los enemigos, apta, pero con lagunas importantes que nos facilitan en exceso el trabajo. La misma senda sigue gráficamente, con escenarios demasiado oscuros y faltos de detalle y una estabilidad de imagen no todo lo óptima que nos gustaría para un juego de acción pura como es. Incluso los trucos para tratar de asustarnos parecen ya demasiado trillados como para seguir siendo efectivos. Wes Craven estaría orgulloso, pero como jugadores acaba resultando algo cansino.

Donde hay pocas pegas que ponerle es en lo referente a la ambientación en general. En el apartado sonoro, por ejemplo, tendremos que lidiar con una partitura que contribuye a encumbrar los momentos de máxima tensión y un doblaje a nuestro idioma destacable.

BUENO PARA JUGAR CON AMIGOS, ALGO VANO EN SOLITARIO

Multijugador

CUATRO PARA CUATRO

Las posibilidades competitivas permiten que a cuatro jugadores luchar en cuatro modos distintos. Algunos agrupan a los jugadores en equipos de dos, mientras otros ponen a competir en solitario.



Haciendo balance, encontramos un título más que aceptable que no se ha conformado con repetir viejas fórmulas de probado éxito. Si bien las nuevas mecánicas cambian el concepto que podíamos tener de esta saga, hay que reconocer que el camino tomado no es del todo desacertado, sobre todo en lo referente a las opciones multijugador.

Finalmente, hay que realizar la comparativa entre las tres versiones y la ganadora para nosotros es la de PC, aunque el rendimiento de las tres es similar en la mayor parte de los aspectos técnicos. Cuestión de gustos... ■



UNA 'ROAD MOVIE' POR EL INFIERNO

La locura llega al inframundo de la mano de tres de las figuras más importantes del desarrollo japonés. El resultado, un juego con una profunda personalidad.

Uno. No creas que *Shadows of the Damned* es un survival horror. Dos. No te esperes un juego potente en términos técnicos. Tres. Pero sí uno de los más irreverentes, divertidos y estrambóticos del año.

El nuevo juego de tres de las figuras más importantes del desarrollo japonés, Suda 51 (*No More Heroes, Killer 7*), Shinji Mikami (*Resident Evil, Vanquish*) y Akira Yamaoka (compositor de la banda sonora de *Silent Hill*) suda personalidad, humor y escatología por todos sus poros. Somos García Hotspur, un cazademonios que ha visto cómo el señor del inframundo Fleming ha raptado a nuestra novia. E iremos a buscarla al infierno, hasta el mismísimo castillo de Fleming para recuperarla, acompañados de nuestro amigo Johnson, una calavera parlante que se puede convertir en multitud de armas, en una moto o en una antorcha. Y no creas que el inframundo es una sucesión de lava y horror. No, es una ciudad, tenebrosa, eso sí, que te da la bienvenida con un cartel enorme de neón, que tiene sus anuncios publicitarios y hasta sus bares.

En lo jugable, la propuesta de Grashopper es un título de acción en tercera persona clásico y lineal. Sin coberturas y frenético, de cámara al hombro. García Hotspur basa sus



capacidades en su velocidad y su habilidad de esquivar a los enemigos. Y se nota en el ritmo de juego, mucho más frenético del de, por ejemplo, los *Resident Evil* de Mikami. Sin embargo, también encontrarás en el juego ciertos aspectos que recuerdan a la saga

ESTE ES UN VIP. Son jefes finales y además, los únicos demonios a los que se les permitió conservar sus genitales cuando bajaron al infierno.

CUANDO LE REVIENTES LA cabeza a un enemigo habrá una breve y espectacular escena ralentizada.

>Es irreverente, delirante y original.
>Johnson, de los mejores secundarios del año.
>La visión del inframundo es brillante.

Arriba y abajo

>Es demasiado corto y no tiene contenido adicional, como modos multijugador.
>Gráficamente no está a la altura de los grandes.

360 PS3

Shadows of de Damned

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Grasshopper Manufacture**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **64,95 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



8.0

Sonido 9.5

Jugabilidad



8.5

Adicción



8.0

Nota final



8.5





Puzles

EL INFRAMUNDO

Olvídate de los convencionalismos de los juegos con puzles. Las llaves son fresas, cerebros u ojos, y los cerrojos, cabezas de bebés llorones que te piden que les des eso de comer. Te curas con absenta o tequila. Los puntos de guardado son ojos con alas que defecan cuando guardas y hay puertas que están bloqueadas por bello púbico... Una demostración más de que este juego es diferente a los demás.



LA OSCURIDAD ES UNO de los elementos principales del juego. Te permite ver cosas importantes para los puzles, pero te mata en unos segundos.

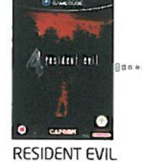
de Capcom. Sobre todo en la presencia de puzles que, al igual que García Hotspur, se basan más en la velocidad y en tu habilidad con los mandos que en el uso de la sesera. Casi todos tienen que ver con el juego entre luz y oscuridad y de ahí que todas nuestras armas incorporen dos tipos de munición, normal para eliminar a los enemigos y de luz, para completar puzles en los que, muy a menudo tenemos que ser rápidos moviéndonos y cogiendo objetos para abrir puertas a la vez que huímos de nuestros enemigos y buscamos una lámpara para disparar la luz y disipar la oscuridad.

Como ves, *Shadows of the Damned* es todo ritmo y rapidez, y eso también se ha trasladado a la duración del juego. Quizá su mayor handicap, oscila entre cinco y siete horas, y no cuenta con ningún tipo de elemento extra (modos de juego online, contenido adicional...) que alargue su vida.

El otro punto en contra te lo mencionábamos al principio, el apartado técnico. Simplemente pasable y muy por debajo de los grandes títulos del momento. Unos gráficos correctos pero nada sorprendentes.

El juego de Grashopper es uno de los títulos más sorprendentes y personales del año, una joya prometedora pero a la que le ha faltado algo de pulido para ser brillante, sobre todo en forma de más contenidos que alarguen su vida. Es una pena, pero muchos lo dejarán de lado por su corta duración cuando es un título que hay que probar. Un juego como todos los de Suda 51, sin complejos, escatológico, absurdo. Original. De esos que parten de un género convencional para ofrecer algo totalmente distinto. ■

Interferencias



RESIDENT EVIL

ABIERTO HASTA EL AMANECER



ALAN WAKE

La opinión

ES CORTO Y técnicamente por debajo de los grandes, vale. No cuenta con multijugador, malo. Pero encontrarás muy pocos juegos con tanta personalidad como este. Por lo menos, hay que probarlo.



Por Dave Navarro

multi TRANSFORMERS: EL LADO OSCURO DE LA LUNA

UNOS ROBOTS UN TANTO OXIDADOS

De la mano de la nueva entrega cinematográfica nos llega un nuevo capítulo de la guerra eterna entre autobots y decepticons, una especie de prólogo al film.

>El sistema 'Steath Force'.
>La posibilidad de jugar con tantos personajes diferentes.

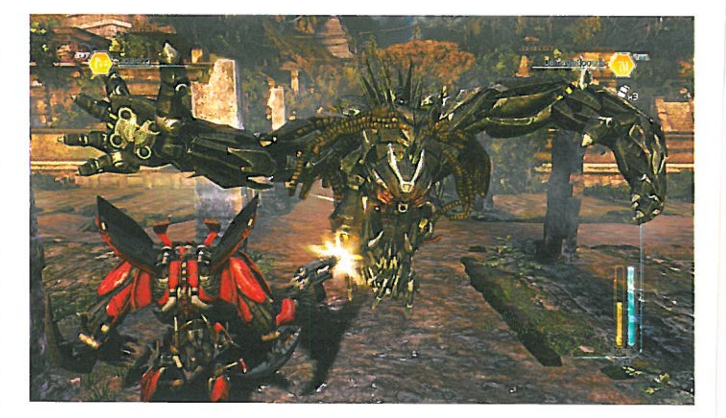
Arriba y abajo

>Gráficamente pobre.
>Fases y enemigos muy repetitivos.
>Falta total de argumento.
>Campaña algo escasa en duración.

Al calor del nuevo estreno cinematográfico y aprovechando el tirón de las buenas críticas que obtuvo su último videojuego, *La Guerra por Cybertron*, ya tenemos nuevo videojuego de Transformers en el mercado. ***El lado oscuro de la Luna*** es una especie de prólogo interactivo que precede al argumento de la película (si se puede decir que la película tiene algún argumento). De nuevo un shooter en tercera persona cuyo principal atractivo es que nos metemos en la piel, o mejor dicho en la carrocería, de muchos de los protagonistas de las películas, autobots y decepticons.

En cada una de las misiones del juego nos tocará encarnar a un robot diferente, ya sea en el bando de Optimus Prime o en el de Megatron. Cada uno de los personajes cuenta con sus propias habilidades, lo que hará que cada misión sea completamente diferente a las demás. Por ejemplo, con Ironhide todo gira en torno a la potencia brutal de fuego, con Mirage se trata de una fase de infiltración (por su habilidad de camuflaje) y con el decepticon Laserbreak aprovecharemos su capacidad de volar. Cada nivel (hay un total de siete que no nos llevará mucho más de seis horas en completar) tiene una jugabilidad diferente, unas habilidades diferentes y unos controles también diferentes. Un lío que nos obliga a aprender a utilizar a nuestro nuevo robot a cada instante. Pero al final, el título se reduce a un juego de disparos bastante asequible, por no decir fácil y repetitivo.

Uno de los aciertos de esta entrega es el nuevo modo de transformación que sus desarrolladores han bautizado como 'Steath Force'. Ahora, además de los modos robot y vehículo se puede utilizar este nuevo modo, que es una mezcla entre ambos: se mantiene la forma de vehículo pero con toda la capacidad armamentística disponible, además de un par



SI NO FUNCIONA EL camuflaje de Mirage, los enemigos se le echan encima.



EN MUCHAS DE LAS misiones estaremos acompañados de otros robots y tendremos que cooperar con ellos.



AHORA DISPONEMOS DE UN ÚTIL ESTADO HÍBRIDO ENTRE EL MODO ROBOT Y EL MODO VEHÍCULO

UNA FASE DE VUELO en el papel de un decepticon con forma de caza de combate.

BUMBLEBEE SERÁ EL PROTAGONISTA de la primera fase del juego.

de habilidades extra. Además, con este modo activo el robot es mucho menos vulnerable, lo que viene muy bien cuando estamos bajo una lluvia de fuego enemigo. Hay que decir que las transformaciones se hacen de una manera muy fluida y, si las dominamos, serán muy útiles para plantear nuestra estrategia en cada batalla. Aunque también hay que decir que, en la fase de vehículos, sobre todo los coches, la maniobrabilidad es algo torpe y desespera en algunas ocasiones, sobre todo cuando nos hacen conducir demasiado en algunas misiones. Y esto es casi obligatorio en muchos momentos, ya que en el modo robot los personajes son extremadamente lentos.

Contagiado por la falta total de un argumento decente en la películas, el juego tampoco es que tenga una historia muy coherente e interesante. Además, el cambio constante de protagonistas hará que no te enteres de mucho. No te preocupes, no lo necesitas para disfrutar de la acción que propone el juego. Al final, el título es un shooter con muchos enemigos que se repiten hasta la saciedad, donde hay que aprender a sacar el mayor provecho posible a las escasas habilidades extra que poseen nuestros robots, aparte de sus armas con munición ilimitada. Aunque hay que decir que los enemigos finales de cada fase son entretenidos. En cuanto a extras y recompensas, tan solo hay algunos logos escondidos por el mapeado, para los que les gusta encontrarlo todo. Otro punto negativo es que a la escasa campaña individual no podemos añadirle un modo cooperativo online, algo de lo que sí disfrutaba su anterior entrega.

Afortunadamente sí que se mantienen los modos multijugador competitivos de anteriores entregas (Deathmatch, Team Deathmatch y Conquest) con lo que los fans de estos robots gigantes podrán sacarle aún algunas horas más compitiendo por Internet. ■

Interferencias



LA GUERRA POR CYBERTRON — EL LADO OSCURO DE LA LUNA — LA VENGANZA DE LOS CAIDOS

multi



Transformers: El lado oscuro de la Luna

Género: **Acción**
Desarrolladora: **High Moon Studios**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95€ (360, PS3); 50,95 €(Wii, 3DS); 40,95 € (DS)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 6.7 · Sonido 7.2





Jugabilidad 7.4 · Adicción 7.0

Nota final



7.0

La opinión

AUNQUE PUEDE RESULTAR divertido para los fans, el juego se ha quedado un tanto descafeinado a nivel técnico y jugable, seguramente que por el escaso año de desarrollo obligado por el estreno del film.



Por G. Maeso

360



Child of Eden

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Q! Ent.**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **49,95€**
Dispositivos **Kinect**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos (ES)
Voces (EN)

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.3
Jugabilidad	**Adicción**
8.4	8.2

Nota final



La opinión
UNO DE LOS primeros juegos serios para Kinect y una gran apuesta por parte de Ubisoft. Nos ha encantado, pero no lo entenderán todo tipo de jugadores...



Por Juan 'Xcast'

SINESTESIA PARA MENTES ABIERTAS

Tetsuya Mizuguchi nos ofrece un simpar ejercicio de fe en los videojuegos gracias a Kinect y para un público determinado.

>Fusión perfecta entre imagen y sonido.
>La respuesta de Kinect a nuestros movimientos.
>Es extremadamente rejugable.

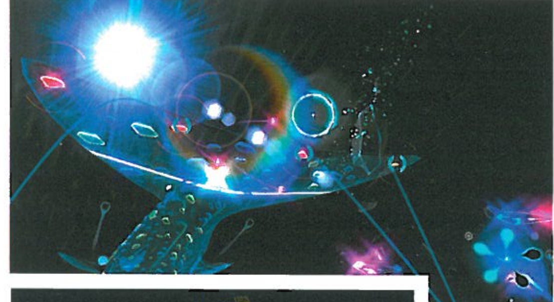
Arriba y abajo

>Demasiado corto.
>Jugado con mando no es tan interesante.
>No se trata de un juego para todos los públicos.

No es fácil el acercamiento a la última obra de Tetsuya Mizuguchi, creador de *Sega Rally*, *Space Channel* o *Rez*. Y es que precisamente estamos ante un ejercicio de sinestesia que bebe directamente del ya citado *Rez*. Por tanto, se presupone que estamos ante un juego de disparos en el que se trata de aunar el máximo de sentidos posibles en pos de alcanzar un nuevo nivel de diversión.

Dicho así, puede parecer un título extremadamente elitista, e incluso 'gafapastil'. Sin embargo, estamos ante un juego divertido e innovador que además nos hará quitar el polvo que estaba acumulando nuestro bienamado Kinect.

Su mecánica es simple, controlamos un punto de mira que realiza dos tipos de disparos sobre los enemigos y objetos que nos crucemos. Estos tendrán formas extrañas por tratarse de virus que han infectado el sistema que guarda toda la historia de la humanidad. Nuestra misión es simple, recorrer cinco mundos tratando de 'purificar' al máximo las amenazas para la información contenida.



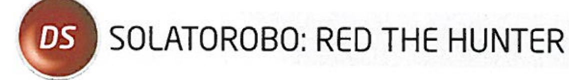


DEPENDIENDO DE NUESTRAS ACCIONES, cada vez que juguemos un nivel este se nos mostrará diferente.

Lo especial de este título está, por un lado, en su especial concepción de la sonoridad, creando una melodía al disparar a nuestros enemigos que se conjunta con la que oimos de fondo. Por otro, en su sistema de control. Con el mando no pasa de ser un título más, sin embargo con Kinect consigue imbuirnos completamente en la acción, plasmando a la perfección nuestros movimientos y haciéndonos sentir dentro del juego. Es así como *Child of Eden* debe ser degustado.

De cualquier otra forma, no será más que un título raro, simplón y excesivamente corto. No digáis que no os avisamos. ■







SolatoRobo: Red the Hunter

Género: **Rol**
Desarrolladora: **CyberConnect2**
Editora: **Nintendo**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **8.9**
Sonido **7.9**
Jugabilidad **8.2**
Adicción **9.0**



Nota final



8.6

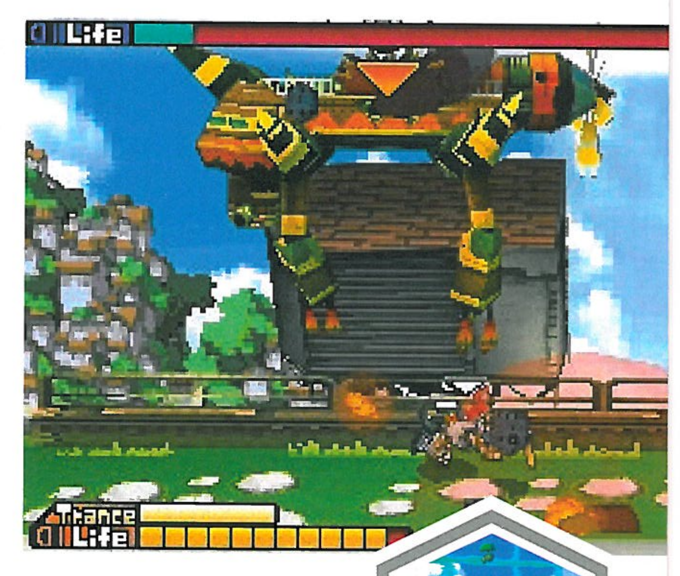
La opinión

NO HAY NADA mejor que sorprenderse con juegos que aparecen sin avisar en los listados de lanzamientos y que ofrecen mucho más que las grandes 'joyas de la corona' de las compañías a las que se les da bombo durante meses. Rol con una buena historia y puesta en escena.



Por Chema Antón





> El cuidadísimo apartado estético.
> Una tremenda variedad de actividades a lo largo del juego.
> Un multijugador para alargar su vida.

Arriba y abajo

> El desconocimiento que se ha tenido del juego puede que lo haga inaccesible a la gran mayoría del público que se rige por los lanzamientos populares.

ROL CON PERROS, GATOS... Y ROBOTS

Un personaje carismático montado en un mecha podría haber sido suficiente, si además se le suma la estética del Studio Ghibli y una mecánica de juego rolero variadísima, estamos ante una bomba.

Muy poca gente debía estar al tanto de la salida de este título. Tan poca que en España el juego provocaba algo de desconfianza a la filial de Namco Bandai y, como resultado, ha 'cedido' a Nintendo la oportunidad de distribuirlo. El juego se define como lo que es desde el principio: un buen juego de acción y rol en el que se intercalan espectaculares escenas de anime que hacen que en más de una ocasión nos preguntemos por qué no habíamos oído hablar de *Solatorobo: Red the Hunter* antes. Protagonizada por Red, un perro que a menudo deambulará por la pantalla a lomos de su mecha (un robot gigante), la aventura se completa con todo un elenco de personajes caninos y felinos de lo más carismáticos.

Como no podía ser de otra forma metiéndose Nintendo de por medio, el juego está traducido al castellano, algo vital para que un juego de este tipo, con una historia tan profunda, pueda llegar a funcionar. Al fin y al cabo son nada menos que 20 horas de exploración en las que veremos cómo se nos intercalan minijuegos de habilidad, carreras, duelos y un montón de misiones adicionales. De hecho, el título va más allá y propone un sencillo multijugador basado en carreras aéreas que permite el juego local de hasta cuatro jugadores.

Un juego como este es de los que harán que muchos vuelvan a coger su DS y sientan que la consola no está muerta. Con un aspecto visual que nos recuerda a la estética del popular Studio Ghibli, un personaje perruno carismático como es Red y una mecánica de juego sencilla que combina acción, rol, combates, carreras, plataformas y que viene acompañada de una gran historia, solo se puede decir de él que puede ser el mejor juego de la etapa final de DS. ¡Una agradable sorpresa! ■



LAS CARRERAS SON AL más puro estilo Mario Kart, con power-ups y todo.



EL JUEGO TIENE ONLINE hasta para cuatro jugadores.





LA EXPERIENCIA COOPERATIVA DEL juego es la mejor de cualquier portátil.

RESIDENT EVIL SE PASA DEL TERROR A LOS TIROS

La saga de Capcom opta por un juego de acción en la portátil de Nintendo en el que superar nuestra propia puntuación o jugar en el modo cooperativo serán los principales atractivos para seguir adelante.

A nadie se le escapa que la saga de Capcom ha sufrido un enorme cambio en los últimos tiempos. Lo que empezó siendo un juego de miedo' de los llamados 'survival horror', se ha ido convirtiendo con el paso de las entregas en un shooter en tercera persona en el que prima la acción. En la versión de 3DS esa evolución es total y la acción es el pilar sobre el que se construye un título que, por conservar algo de su etapa anterior, cuenta con esos horrorosos zombis africanos que no dudan en atacarte.

Sin embargo, más que el susto de su aparición, lo que se teme de ellos es su número y las armas que llevan encima. Para defendernos contaremos con un buen arsenal que, por cierto, podremos manejar de una forma muy sencilla a través de la pantalla táctil. Sí, es *Resident Evil*, sí está en 3D y mejora algunos de los detalles de los anteriores, como que podemos disparar y movernos al mismo tiempo, y sí es divertido tratar de mejorar una y otra vez nuestras puntuaciones en los 30 niveles disponibles, desbloquear todas las habilidades de cada uno de los personajes e incluso jugar a través de Internet o en local con el modo dúo. Pero quizá Capcom se ha aprovechado del nombre de una saga para sacar un juego divertido que ya habíamos visto antes, y en el que quedan pocos vestigios de lo que fue. ■



>El toque RPG con las habilidades de los personajes.
>El apartado gráfico.
>El cooperativo y la rejugabilidad.

Arriba y abajo

>Los ocho escenarios pueden llegar a ser algo escasos.
>Se aleja en concepto de lo que se espera de la saga.

3DS



Resident Evil: The Mercenaries 3D

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	7.3	7.3	6.0

Nota final



La opinión

EN EL FONDO, los fans de la saga ya conocen el juego porque no es más que una de las modalidades de los Resident Evil 4 y 5. Eso es lo que puede tirar para atrás a los más fervientes admiradores de un juego que está bien solventado en lo técnico pero que es algo repetitivo.



Por Chema Antón

360 PS3 UFC PERSONAL TRAINER: THE ULTIMATE FITNESS SYSTEM



UFC Personal Trainer

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **THQ**
Editora: **THQ**
Precio: **61,90€**
Dispositivos: **Playstation Move, Kinect**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi

www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.5 · Sonido 6.5



Jugabilidad 8.0 · Adicción 8.4



Nota final



7.7

La opinión

SI LO QUE buscamos es rebajar tripa o mantener la forma física, esta puede ser una buena opción. Sin embargo como juego propiamente dicho deja mucho que desear. Para fanáticos del fitness.



Por Juan 'XCast'

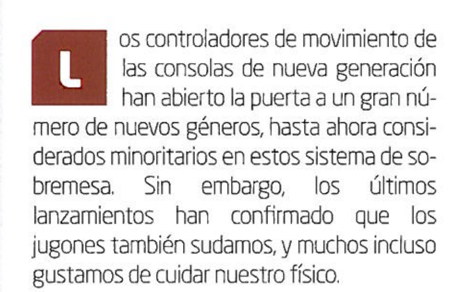
PARA PONERNOS COMO CONAN

Para todos esos que adoran sudar pero el calor de verano les impide salir a la calle a correr, aquí está el entrenador perfecto. ¡Y esta vez viene con puñetazos!

>El reconocimiento de nuestros movimientos es bastante bueno si estamos de pie.
>Variedad de ejercicios y buen seguimiento de nuestros avances.

Arriba y abajo

>Tiene bien poco de juego.
>La versión de PS3 es inferior.
>El apartado sonoro es malo.

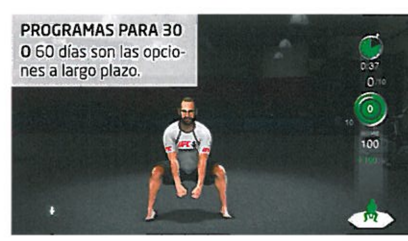


Los controladores de movimiento de las consolas de nueva generación han abierto la puerta a un gran número de nuevos géneros, hasta ahora considerados minoritarios en estos sistema de sobremesa. Sin embargo, los últimos lanzamientos han confirmado que los jugones también sudamos, y muchos incluso gustamos de cuidar nuestro físico.

Por eso, títulos como este *UFC Trainer* tienen sentido, aunque de manera estricta casi no podrían considerarse ni juegos. Más bien hablamos de una tabla de ejercicios interactiva con algunos mini juegos en los que desfogarnos. Lo bueno viene por la clase de actividades que nos propone, más cercanas a la lucha que a las genuflexiones y al yoga. Su oferta de movimientos es variada en la mayor parte de los casos, y además toma partido de Kinect y Move de una manera ejemplar.

En este aspecto habría que dejar claro que el aprovechamiento de la cámara de Xbox 360 es superior al del mando de PS3, haciendo la versión para la consola de Microsoft netamente superior. Sin embargo, tampoco en este caso es perfecto, dado que en ejercicios de suelo no será raro que falle en la captación de movimientos.

También es mejorable su apartado técnico, especialmente el sonoro, con comentarios repetitivos e inconexos con nuestras acciones. ■



PROGRAMAS PARA 30 O 60 días son las opciones a largo plazo.





LAS TABLAS TAMBIEN INCLUYEN ejercicios de suelo.

UN ENTRENADOR PERSONAL QUE NOS HARÁ SUDAR

TRAS CADA GRAN PREMIO
TODOS LOS MARTES
GRATIS
UN SOBRE DIGITAL

MARCA TE TRAE LA NUEVA COLECCIÓN DE CROMOS DIGITALES DE MotoGP

MotoGP2011

PILOTOS MOTOS EQUIPOS GRANDES PREMIOS PADDOCK GIRLS

TODOS LOS VIDEOS Y FOTOS DESCARGADOS EN TU ORDENADOR PARA SIEMPRE

CÓMO CONSEGUIR TU COLECCIÓN DE CROMOS DIGITALES

1. Entra en **www.stampii.com** y descárgate la aplicación gratuita para Pc y Mac
2. **Regístrate en la aplicación** siguiendo las instrucciones que encontrarás en "Demo Stampii"
3. Activa tu colección y consigue **8 cromos digitales GRATIS**
4. Y todos los martes después de cada gran premio canjea tu **SUPERCÓDIGO MARCA** por un sobre de cromos GRATIS (1 sobre 4 cromos)



COLECCIONA, COMENTA E INTERCAMBIA TUS CROMOS CON FANS DE TODO EL MUNDO



MARCA
se sale





Descárgate tu colección en www.stampii.com

PS3 APE ESCAPE

PS3



Ape Escape

Género: **Acción**
Desarrolladora: **JapanStudio**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **29,99€**
Dispositivos: **Playstation Move**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 7.5 · Sonido 8.0



Jugabilidad 6.5 · Adicción 6.0

Nota final



6.5

La opinión

UN JUEGO TOTALMENTE destinado a que sean los más pequeños los que lo disfruten. Ellos se divertirán mucho, pero no tiene ningún aliciente para alguien con algo de experiencia. Es repetitivo, corto y demasiado fácil. Para jugar es necesario tener Move.



Por Dave Navarro

UNOS MONETES MUY FACILONES

El regreso de los simios alienígenas de Sony es un título orientado al público menos habituado a los videojuegos, sobre todo los niños, y al que se puede jugar exclusivamente con Move.

>Como regalo de cumple para un niño es perfecto.
>Su precio es aceptablemente bajo.
>Los monos son graciosos, aunque no tienen el carisma de los Rabbids.

Arriba y abajo

>Es corto, repetitivo y muy facilón.
>Se echan en falta más opciones multijugador.
>Que sea necesario jugarlo con Move.

Para aquel que esperaba que haber cogido el nombre del título original significaba volver a los orígenes de esta saga, que se vaya olvidando de aquel plataformas de acción brillante.

La vuelta de los monos responde a una razón que parece evidente. Plantar cara a los Rabbids de Ubisoft con un arma parecida, unos simpáticos animales con mil y una caras. La diferencia, que donde Ubisoft apuesta por los minijuegos, Sony lo hace por un título más centrado en una única jugabilidad: la acción sobre raíles. La mecánica básica consiste en avanzar -automáticamente- por unos escenarios en los que tenemos que cazar monos con nuestra red. Si no les cogemos nos quitan plátanos y, si nos los quitan todos, se acaba la partida (vamos, que es nuestra vida). Entre minifase y minifase nos dará tiempo a recoger bananas, disparar con nuestro tirachinas a las mininaves espaciales que nos ataquen o apartar objetos con un abanico. Hay diferentes armas y a menudo hay que combinarlas, aunque las que más utilizarás serán el tirachinas y la red.

Ape Escape tiene dos problemas. Uno, que es muy repetitivo, la mecánica que te hemos explicado se repite siempre en cada escenario. Y dos, que es muy fácil. Lo que, unido a la sencilla utilización de Move hace que deduzcamos que este juego solo tiene un público al que, desde luego, sí va a poder satisfacer, los más pequeños. Si ya tienes pelos más allá de la cabeza, no te gustará. ■





UNO DE LOS MOMENTOS más variados, el enfrentamiento con la prima de King Kong.



HAY TRES MINIJUEGOS, PERO ninguno divierte demasiado.

>Un mando con Wii Motion Plus incorporado.
>Doce nuevos juegos para la familia.

Arriba y abajo

>La mayor parte de los minijuegos no son originales.
>Los problemas con el sistema de control.
>El concepto ha sido criticado en terceros y ahora lo exprime Nintendo.

UN MANDO CON 12 JUEGOS DE REGALO

Nintendo insiste en su propuesta de juegos sencillos para poner a la familia alrededor de su consola con doce nuevas mecánicas que sacan partido al Wii Motion Plus.

Lo que debería preguntarse Nintendo después de casi cinco años (cuatro de ascenso y uno de caída) es si esa familia a la que está vendiendo los juegos sigue ahí, delante de la consola, esperando contornear el cuerpo y saltar para ser el miembro de la familia con mejores estadísticas en su Mii. Esa primera reflexión podría considerarse fundamental para que el rumbo de Nintendo no sea un descenso continuado en los próximos meses hasta la llegada de Wii U. Parece ser que Link estará al rescate.

La otra gran razón que a este humilde opinador se le ocurre para que surja un juego tan poco atractivo como *Wii Play Motion* es que no sea más que el envoltorio de Wii Motion Plus. El entusiasmo con el que se lanzó la tecnología heredera de las de acelerómetros original y que iba a revolucionar el control una vez más, no se vio demasiado correspondido con las ventas de los nuevos mandos. Una carcasa roja, un juego barato hecho en casa y un precio atractivo puede ser la última bala con la que Nintendo juegue a vender su 'revolucionario' control que en realidad podremos disfrutar con *The Legend of Zelda Skyward*. Pero para eso la gente ha de tener el mando apropiado o los packs de Zelda se subirán a la 'parra' con un precio excesivo. Parece que Nintendo prepara su retirada. ■

Y encima falla

UN CONTROL A MEJORAR

El elemento clave de Wii Play Motion, su razón de ser más allá de quitarse stock de tecnología Wii Motion Plus, es precisamente mostrar las bondades de esta tecnología, su precisión, sus posibilidades. Pues algunos de los doce juegos vienen a demostrar que la tecnología es fallona o que, al menos, el control del juego no es del todo adecuado y puede llegar a desesperar al jugador. Tratar de jugar una tarde entera puede convertirse en una auténtica pesadilla si no logras hacerte con el control del juego.

WiiPlay Motion

Género: **Party/Minijuegos**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido 6.5

Jugabilidad 5.0

Adicción 4.5

Nota final



La opinión

RECOMENDAMOS ENCARECIDAMENTE LA compra de Wii Play Motion a todos nuestros lectores. Sobre todo a aquellos que necesiten un mando extra. El juego no vale nada, pero el mando, en rojo y con Wii Motion Plus incorporado, justifica el precio.



Por Chema Antón

PS3 WHITE KNIGHT CHRONICLES 2

PS3



White Knight Chronicles 2

Género: **JRPG**
Desarrolladora: **Level 5**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.5 | Sonido 7.5



Jugabilidad 8.0 | Adicción 7.5

Nota final



La opinión

VISTOS LOS RESULTADOS de la franquicia en Europa, esperábamos algo más innovador en lugar de una continuación pura. Sin embargo, estamos ante un título que reúne todo lo necesario para que un seguidor del JRPG disfrute. El Caballero Blanco ya es un clásico del género en PS3.



Por Ángel Pedrero

LA ÉPICA DEL CABALLERO BLANCO

La guerra vuelve a llamar a las puertas de Balandor y en esta ocasión lo hará con más opciones, más acción y varias mejoras significativas. Invoca a tu Caballero y únete a la batalla.

> Los dos títulos nos darán horas y más horas de diversión.
> Mismo espíritu, mejores formas y juego online más pulido.

Arriba y abajo

> Desgraciadamente, cae en los mismos errores que su antecesor.
> Se ha aumentado la dificultad, pero sigue pareciéndonos demasiado fácil.

Hace ya dos años y medio que la primera entrega de *White Knight Chronicles* vio la luz en tierras niponas, y casi un año y medio desde que llegara a Europa. Desde entonces son muchas las opiniones que se han expresado sobre esta franquicia, y la gran mayoría tienen un punto en común, se trataba de un gran juego que, sin embargo, no llegaba a las cotas esperadas por los seguidores del JRPG.

Esta segunda entrega bebe directamente de las bases asentadas por su antecesor, y los cambios realizados son satisfactorios. El más importante, el sistema de combate, que ha sido retocado. Ahora los encuentros son más rápidos, más tácticos y también más difíciles. De todos es sabido que un JRPG sin dificultad ninguna no tiene futuro, y en Level 5 han sabido aumentarla manteniendo la jugabilidad casi intacta. Las barras de acción que debíamos completar con habilidades son idénticas a las vistas anteriormente, pero esta vez será mucho más importante saber qué impacto asestar en cada momento. Todos los golpes, tajos y estocadas disponibles deberán ser adquiridos en el sistema de evolución de personajes, sistema en el que vemos más claramente que *WKC2* es un JRPG puro. Deberemos seleccionar para cada personaje las armas que utilizará durante la aventura y, en función de nuestra elección, obtendremos atributos de defensa y protección, magia de ataque o apoyo, así como ataques moderados o a tumba abierta. Debemos destacar que este título está hecho para todos aquellos que disfrutaron con la anterior entrega. En caso contrario, estad tranquilos, ya que el primer *WKC* viene incluido al comprar su segunda parte. ■



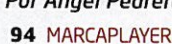
LUCHAR CON EL CABALLERO incorrupto es espectacular.

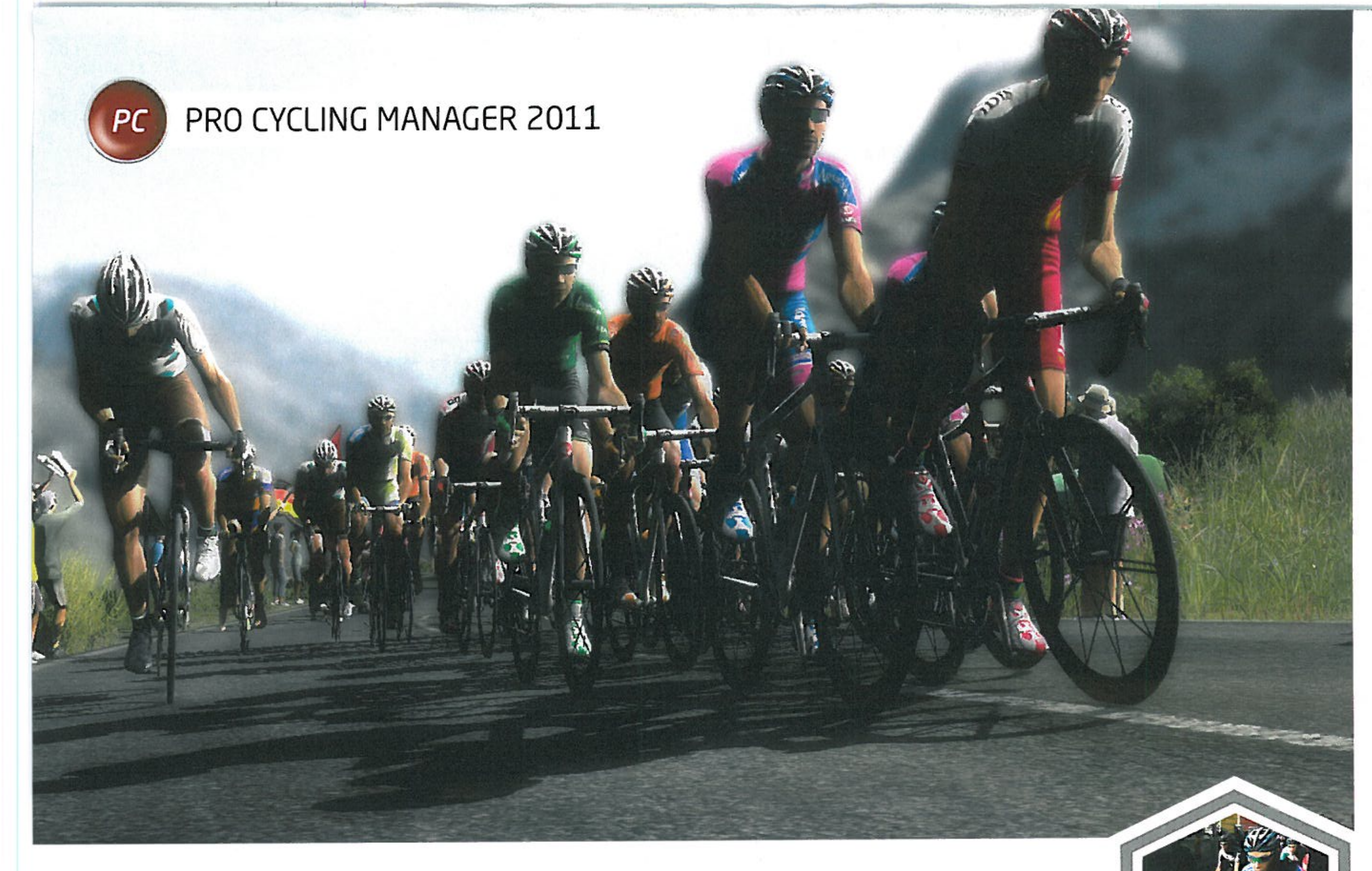


SI NO HEMOS JUGADO antes, podremos comenzar en nivel 35.

LOS COMBATES SON MÁS RÁPIDOS Y TÁCTICOS







UN VIDEOJUEGO QUE 'VA A PEDALES'

Acompañando a una nueva edición del Tour de Francia llega el simulador oficial de la ronda gala y de la Vuelta a España.

Otro año más, fiel a su cita, llega el manager/simulador de ciclismo de Cyanide. Y si el año pasado asistimos a una espectacular mejora gráfica en cuanto a los entornos, los escenarios y las rutas, este año las mejoras llegan a los protagonistas principales del juego: los ciclistas. Y es que ahora se nota que los modelos de los corredores están mucho más trabajados, ofreciendo un aspecto mucho más parecido a la vida real. La física de sus movimientos ha mejorado exponencialmente y también la IA de todos ellos, con lo que veremos reacciones muy reales en el pelotón. Ahora los corredores no pueden pasar por encima de los otros, como pasaba antes, por lo que tienen que encontrar una ruta real para superar a sus competidores.

Todo en la carrera parece completamente real, además es el juego oficial de La Vuelta a España y del Tour de Francia (y de un buen puñado más de prestigiosas carreras en toda Europa). Esto hace que seguir cada carrera sea como ver una retransmisión televisiva, con los acertados comentarios de Carlos de Andrés, el habitual comentarista del ciclismo en TVE.

El juego ha mejorado mucho también en el lado de la gestión, sobre todo en los aspectos de personalización del equipo, en la gestión de los patrocinadores, el aspecto económico, el calendario, etc. Hasta la propia interfaz del juego ha mejorado mucho, y ahora es más útil e intuitiva.

Otro aspecto que ha mejorado es el modo multijugador, con la integración del cliente online en el propio juego. Y para los más creativos, el editor de etapas está mucho más trabajado y cuenta con muchas más posibilidades para diseñar tus propias carreras. ■

LOS ENTORNOS Y ESCENARIOS 3D del juego cuentan con un aspecto excepcional.

>Escenarios y mapas en 3D.
>La nueva Inteligencia Artificial.
>La retransmisiones de las etapas.

⇅ Arriba y abajo

>Se echan en falta más cámaras.
>Algunas animaciones de los ciclistas son algo forzadas.

PC



Pro Cycling Manager 2011

Género: **Simulación**
Desarrolladora: **Cyanide**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos / Sonido



7.7

Jugabilidad / Adicción



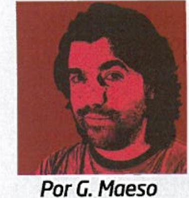
8.0

Nota final



La opinión

EL MANAGER MEJORA año tras año, lo que es un lujo para los aficionados al ciclismo. Eso sí, si no te gusta este deporte, el juego no será lo tuyo. Solo para fans.



Por G. Maeso

360 PC



El Primer Templario

Género:
Acción
Desarrolladora:
Haemimont Games
Editora:
FX Interactive
Precio:
19,99€ (PC); 49,95 € (360)
Dispositivos:
Mando Xbox360
Jugadores:
2
Online:
Sí
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 6.3 · Sonido 6.5



Jugabilidad 7.6 · Adicción 7.0

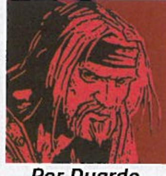
Nota final



7.0

La opinión

NO ES UN juego que innove ni destaque excesivamente en ninguno de sus aspectos. Si me apuráis, su historia, su jugabilidad y su opción cooperativa y online original elevan la nota por encima de un acabado algo pobre y un diseño de niveles discutible.



Por Duardo

360 PC EL PRIMER TEMPLARIO

LOS GRÁFICOS DEL JUEGO son irregulares: espectaculares a veces y otras, pobres.



UNA AVENTURA PARA DOS AMIGOS

El Primer Templario es un título entretenido con un factor sorpresa: cualquiera puede entrar online en el cooperativo y ayudarnos en nuestra aventura.

Mira que nos gustan las historias de Templarios. ¿Qué tendrán estos santos caballeros que tanto nos fascinan a todos? Y eso que, históricamente, sabemos que no hicieron ningún honor a su condición. Algunos dirán que eran otros tiempos.... Más brutales...

Lo primero que destaca del título de Haemimont Games es su historia (que además, se vuelve cada vez más interesante): se trata de la búsqueda del Santo Grial por parte de dos templarios, en cuya búsqueda descubrirán toda la podredumbre e intrigas de la época en que se ambienta. El juego muestra la narración a través de escenas movidas por el motor y con 'diarios' sonoros que encontramos en ciertos lugares.

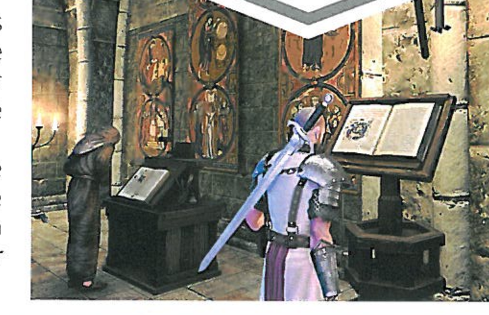
El desarrollo en sí del juego es sencillo. Controlamos a uno de los dos héroes, pudiendo intercambiar en cualquier momento su manejo, y avanzaremos resolviendo misiones a golpe de espada en un combate basado en combos. Ciertos elementos RPG están presente pues la experiencia obtenida nos permitirá desbloquear nuevos golpes o habilidades de un árbol de talentos de cuatro ramas. El título, además, posee un control muy intuitivo, pensado para ser manejado con el mando de Xbox 360 y que resulta muy bien en PC.

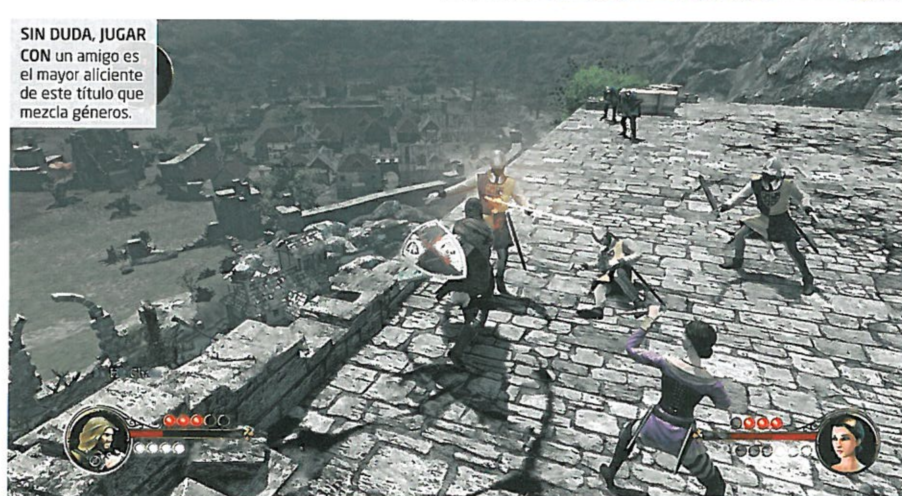
Quizá no nos encontremos ante un triple A, y su motor gráfico no está a la altura de los últimos lanzamientos, pero si os gusta la temática y jugar con amigos, *El Primer Templario* no os defraudará. ■

> Una historia cautivadora y bien llevada.
> Su jugabilidad rápida y sencilla.
> Su cooperativo online.
> El precio de la versión para PC.

Arriba y abajo

> Gráficamente deja bastante que desear.
> El diseño de niveles es bastante pobre.





SIN DUDA, JUGAR CON un amigo es el mayor aliciente de este título que mezcla géneros.

PC DUNGEONS

POR EL AMOR DE UNA DIABLESA

El juego comienza cuando nuestra diablesa y novia nos deja, por no ser lo suficientemente malos. ¿Seremos capaces de volver a ser el más malvado?

Porque no hay nada peor que te la juegue tu novia, y si además eres el rey de todos los infiernos, tu reputación acaba muy, pero que muy tocada.

Dungeons nos introduce en el mundo de las mazmorras, muy similar a los juegos de tablero como *Hero Quest* o *Dugueon Quest, por ejemplo*, pero desde el punto de vista contrario. Ya no somos los valerosos héroes que recuperamos los tesoros y matamos demonios, esqueletos y demás fauna. Ahora nos toca ser el malote, el amo y señor de la mazmorra, aunque venido a menos por la dejadez y la vida marital. Deberemos volver a empezar de cero para ser el más malo de entre todos los malos.

La idea del juego es original y fresca. Usa tópicos de los juegos de construcción; tenemos que adecuar nuestra mazmorra para ofrecer por igual el oro que atraiga héroes y seres malévolos para no dejarles salir. Al subir de nivel, obtendremos mejoras de talentos y magias.

El apartado gráfico empobrece el título: muchas luces y sombras sobre colores muy turbios pero excesivamente iluminados, lo que da una sensación no muy tenebrosa.

Los chicos de FX han trabajado de manera fabulosa en el doblaje, ofreciéndonos unos diálogos que mezclan humor y narración del juego en una simbiosis perfecta.

Estamos ante la opción perfecta para crear una nueva franquicia. Y por tan sólo 9,99 € es un juego casi obligado para todos aquellos que les atraiga la originalidad de su mecánica. ■



NO, LA VERDAD ES que a la última gráficamente no está, ¡pero no tendrás tiempo para admirar el paisaje!

> Un humor a lo 'Terry Pratchett' desternillante.
> Un desarrollo y jugabilidad que tiene mucho que ofrecer.
> El sonido y el doblaje, sublimes.

Arriba y abajo

> Gráficamente deja bastante que desear.
> Le falta un multijugador como el comer.



Dungeons

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Realmforge Studios**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 6.0 | Sonido 9.0
Jugabilidad 8.0 | Adicción 7.5



Nota final



7.6

La opinión

A PESAR DE LA FALTA DE OPCIÓN MULTIJUGADOR, que esperemos añadan más adelante, el juego nos ofrece mucha diversión y entretenimiento, y por tan solo 9,99€ es una opción ideal de compra. No os defraudará ni un ápice su jugabilidad y su tono humorístico en los diálogos y situaciones.



Por Edu López

CAPITÁN AMÉRICA SUPERSOLDADO



CAPITÁN, QUE VIENEN LOS INDIOS





Acompañando a la película, pero sin compartir argumento, nos llega el primer juego del Capitán América en mucho, mucho tiempo. Se trata de una aventura de acción que bebe de otros títulos de superhéroes. Por ejemplo, su sistema de combate recuerda al de los últimos juegos de *Batman* o la cantidad de ítems y secretos a *Spiderman*. Sin embargo, a pesar de esto, sabe mantener su propia identidad, gracias a la gran personalidad del personaje principal, creado por Stan Lee y Jack Kirby. Aún cuando la trama argumental no es, ni de lejos, lo más atractivo del producto. Ese honor recae en un apartado gráfico más que correcto y en el sistema de control, brillante al tiempo que ameno, perfecto para un título de este calado. Esto hace que las 10 a 12 horas que dura la aventura vuelen, a pesar de existir diversos bugs y fallos de diseño. Más allá de la primera "pasada" poco más hay que hacer. Sin embargo no podemos cerrar este análisis sin reseñar el infame doblaje al español, posiblemente uno de los peores que hemos oído en años. ■





Capitán América Supersoldado

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Next Level Games**
Editora: **Sega**
Precio: **59,90 €**
Dispositivos: **3D (PS3)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

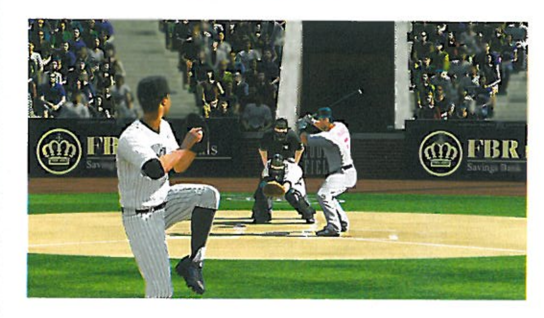
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.7	7.0	8.5	8.3

Nota final

8.3

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K11

2K AMPLÍA SU OFERTA DEPORTIVA





Casi por sorpresa y, por primera vez en la actual generación, 2K ha decidido lanzar su saga de béisbol en nuestro país. Motivada por el excelente resultado en ventas de *NBA 2K11*, ***MLB 2K11*** se convierte en uno de los mejores simuladores de béisbol que hemos visto. Al igual que con el baloncesto, el título actualiza todas las características de los jugadores a través de 'MLB Today' e incluye múltiples mejoras gráficas y jugables respecto a las anteriores versiones. Tampoco falta el modo 'Mi jugador' y el excelente nivel general de los juegos deportivos de 2K Sports. Una gran oportunidad para los fans de este deporte de adquirir un notable e inesperado lanzamiento. ■

Major League Baseball 2K11

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Visual Concepts**
Editora: **2K Games**
Precio: **40,50 €**
Jugadores: **2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**





Pegi

www.pegi.info

Nota final





8.5

CARS 2



DISNEY DERRAPA EN LA VERSIÓN DE DS



La verdad es que la gente de Disney no tenía que exprimirse mucho el coco para haber hecho un juego atractivo con ***Cars 2***. Bastaba con hacer un clon de *Mario Kart* y cascarle unas buenas animaciones y escenarios basados en la película. Pero en el intento de ir un poquito más allá se han quedado en algo demasiado a medias. En primer lugar ofrecen un par de modos de juego que son las carreras y las misiones de sigilo. En las primeras competimos en dos modalidades de juego: eliminación y carreras normales contra un número no fijo de contendientes. En el apartado de las misiones de sigilo, la repetición de estas hará que terminemos hartos. Tedioso. Un multijugador online, que no tiene, habría sido el salvavidas perfecto. ■

Cars 2

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Firebrand Games**
Editora: **Disney interactive**
Precio: **40,95 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi





www.pegi.info

Nota final



6.5

ONE PIECE GIGANT BATTLE!

UN GIGANTESCO COMBATE PIRATA

DS



One Piece Gigant Battle!

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **45,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Hacer que la legión de fans de una franquicia como 'One Piece' se sienta orgullosa de un videojuego no es tarea fácil. *One Piece Gigant Battle!* lo hará. No es un juego espectacular en ningún aspecto, pero resuelve todos con extraordinaria solvencia. Prácticamente aparecen todos los aliados y enemigos que alguna vez aparecieron en la serie. Se trata de un sistema de lucha sencillo en escenarios 2D de diferentes alturas en los que podremos contar con un equipo para luchar contra los adversarios, sistema que es aprovechado en el multijugador para hacer combates de hasta 4 jugadores. De haber sido traducido, habría sumado algún punto más en nuestra valoración. ■

Pegi 3
www.pegi.info

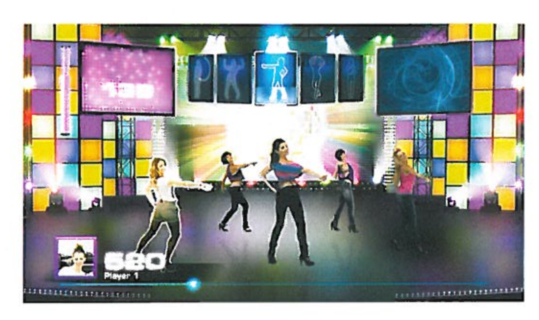
Nota final 7.0

LET'S DANCE WITH MEL B

NO PARES DE MOVER EL ESQUELETO



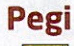




Let's Dance

Género: **Baile**
Desarrolladora: **Lightning Fish**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **Wii (40,95€), PS3 y 360 (50,95€**
Dispositivos: **Kinect, PS Move**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**
Voces

Otro título más que nos invita a bailar con el sensor de movimiento de Microsoft. La diferencia respecto a los otros juegos del género radica en su anfitriona (Mel B, ex-Spice Girl) y en vernos a nosotros mismos en pantalla junto al resto de bailarines mediante la cámara de Kinect o PS Move. Incluye un catálogo con casi treinta canciones y carece de cualquier modo de juego que no sea bailar y conseguir estrellas en los distintos niveles de dificultad. Dispone de opciones para multijugador y detecta correctamente los pasos, con lo que se convierte en un producto recomendado a los seguidores de *Dance Central* que busquen nuevos retos hasta la llegada de su secuela. ■

Pegi


www.pegi.info

Nota final


TOUR DE FRANCE 2011

DE CLEMBUTEROL HASTA LAS CEJAS





Tour de France 2011

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Cyanide**
Editora: **Digital Bros.**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Los chicos de Cyanide, desarrolladores del famoso *Pro Cycling Manager* para PC, han lanzado este año una versión especial de su simulador para videoconsolas, y centrado en la carrera más importante del año, el Tour de Francia. Y para adaptarse al control consolero, se han olvidado un poco de la gestión del equipo y el papel de manager para meternos en el 'maillot' de uno de los corredores de la ronda gala. El juego es mucho más directo y frenético que el título de PC, permitiendo vivir cada una de las 21 etapas reales de la edición de este año dando pedales. Además, podemos dar instrucciones a nuestros compañeros de equipo, forjar alianzas con otros corredores, etc. ■



www.pegi.info



WILLIAMS PINBALL CLASSICS

LAS MESAS DE PINBALL MÁS MÍTICAS





Williams Pinball Classics

Género: **Arcade**
Desarrolladora: **System 3**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€ (360, PS3); 29,95 € (Wii, PSP)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Si**
Idioma: **Textos**

La desarrolladora británica System 3 ha trabajado codo con codo con la clásica marca de mesas de pinball Williams y han devuelto a las videoconsolas algunas de las mesas más míticas de los salones recreativos de los 80. Las versiones para consolas de sobremesa cuentan con gráficos de Alta Definición, que simulan a la perfección las máquinas recreativas reales. La versión para Wii es compatible con el mando de la consola y el nunchuk, mientras que la versión PSP permite disputar las partidas en vertical para tener una visión más completa de la máquina. Entre las resucitadas están las míticas Gorgar, Black Knight, Space Shuttle, FunHouse o Arabian Nights. ■

Pegi

www.pegi.info

Nota final


Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

SUPER STREET FIGHTERS IV ARCADE EDITION

CAPCOM CONTINÚA PULIENDO SU DIAMANTE

Nueva revisión de *Street Fighter IV* que llega con cuatro nuevos luchadores, más equilibrio aún y nuevas opciones on-line.



EVIL RYU ES UNO de los grandes atractivos de este nuevo pack descargable, aunque no estará solo.

Un año más, Capcom renueva su fantástico *Street Fighter IV* con una versión revisada bajo la coletilla de ***Arcade Edition***. Las novedades no son muy abundantes, pero sí serán suficientes para los fervientes seguidores de la mítica saga de lucha. Para empezar, tenemos cuatro nuevos personajes a los que controlar: los gemelos Yang y Yun –heredados de *Street Fighter III*–, Evil Ryu y Oni. Con ellos, la cifra de luchadores llega hasta los 39.

Otra de las grandes mejoras es el mayor equilibrio en el plantel de luchadores. Eso se ha conseguido a través de ligeros cambios en la vitalidad y poder de los personajes, así como con modificaciones de sus movimientos personales y rutinas de combate. Los cambios hacen que ahora todo esté más balanceado aunque, quizá, los gemelos son demasiado competitivos. De todos modos no son personajes nada fáciles de dominar, con lo que el tema queda bastante compensado.

El juego también ha visto mejorado su rendimiento on-line, en el que ahora podremos seleccionar si queremos rivales de la versión *Super*, ***Arcade*** o de ambas. También notaremos algún pequeño cambio en el HUD y ciertas mejoras en la búsqueda de rivales. Las repeticiones incluyen ahora más opciones que nunca, pudiendo ver y guardar combates de cualquier jugador, buscar rivales de élite...

Capcom da dos posibilidades para hacerse con la versión ***Arcade Edition***. Si ya tenemos la versión *Super* del juego, podemos descargar la versión ***Arcade*** de PSN o Xbox Live y actualizarnos el juego sin mayor dificultad. Por otro lado, para los que no tengan ninguna versión anterior, también está a la venta una versión física del juego completo que incluye todo *Super Street Fighter IV* más las novedades de la ***Arcade Edition*** que hemos comentado.

En lo negativo, echamos en falta los desafíos para los nuevos luchadores y también algún modo de juego extra para un jugador (un apartado excesivamente descuidado). Por otra parte, consideramos que sacar tantas revisiones en tan poco espacio de tiempo puede penalizar a la franquicia, que juega con el riesgo de acabar saturada. De todas formas, estamos ante la que es la mejor versión del –posiblemente– mejor juego de lucha de la actual generación. Un imprescindible si todavía no tienes ninguno anterior y una buena alternativa si eres un fan acérrimo de esta saga. ■



Super Street Fighter IV Arcade Edition
Desarrollador: **Capcom**
9.0



AGENTES PARA EL PROGRESO, PRIMER DLC DE BRINK, GRATIS

› El primer contenido descargable para *Brink* responde al nombre de *Agentes para el Progreso* y está ya disponible gratis en Steam, Xbox Live y PlayStation Network. El paquete viene cargado de mejoras, mapas, habilidades y opciones para personalizar a nuestro personaje, además de accesorios para las maras y un nuevo 'cap level' 24. En los mapas nuevos destacan la Torre de los Fundadores, la estructura de forma de aguja de la isla, y los Laboratorios, antiguas zonas de investigación del Ark, actualmente sumergidas y que no se vieron afectadas por la guerra civil. Entre las nuevas habilidades veremos potenciadores como el Vant, que permite marcar en el radar a enemigos o unas granadas de napalm que harán las delicias de muchos.

FAST RACING LEAGUE

CARRERAS F-ZERO EN EL ESPACIO

La velocidad y los aerodeslizadores siempre se han llevado bien en consolas. El juego de Shin'en para WiiWare es una nueva prueba de ello y una opción de descarga buena en la consola de Nintendo por solo 1000 puntos. Y eso que todo en el juego no es la velocidad y el arriesgar, sino que en muchas ocasiones está más premiada la calma, la precisión y la estrategia al utilizar los power-ups y turbos con los que nos encontraremos en la pista. No salirse de la pista y tener el control de la nave serán las claves para triunfar en las carreras de Fast Racing League. El título crece definitivamente gracias a un modo multijugador para hasta cuatro participantes con el que se puede crear una liga. Una estética futurista de colores brillantes algo pasada pero extraordinariamente acertada en un título de este tipo rematan el juego. ■

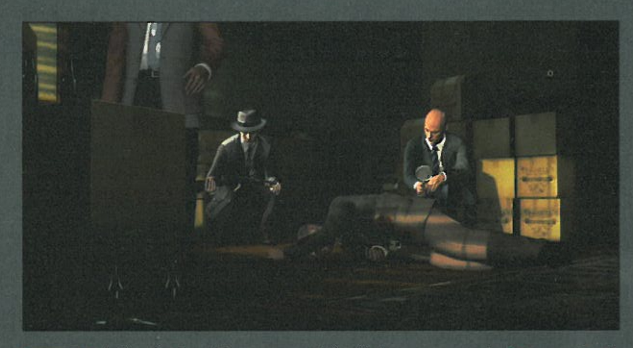




Fast Racing League
1000 NP
Desarrolla: **Shin´en Games**
8.3

ROCKSTAR PASS L.A. NOIRE

MÁS CASOS PARA COLE PHELPS



El *Rockstar Pass* para *L.A. Noire* es uno de los contenidos adicionales más completos que hemos visto hasta ahora. No es exactamente un contenido adicional, sino un conjunto de ellos. Un desafío de placas que buscar por toda la ciudad, dos nuevas armas, dos nuevos trajes y, lo más importante, cuatro casos nuevos: "El Lapsus", de tráfico; "La ciudad desnuda" y "Un montón de hierba" de Antivicio; y "Galvanizados Nicholson", de Incendios. Algunos mejores, otros peores. Son especialmente destacados los dos últimos. "Galvanizados Nicholson" por su apuesta trepidante, más cargada de acción. Y "Un montón de hierba" porque es uno de los mejores casos del juego, y de los más largos, aunque más tradicional. Los cuatro casos en total suponen más de seis horas de juego y de gran calidad, a un precio muy competitivo. ■




Rockstar Pass
11,99 € | 1200 Mps
Desarrollador: **Team Bondi**
9.2

COD: Black Ops Annihilation

EL TERCER PACK DE MAPAS

Cuatro nuevos mapas para el modo multijugador y un nuevo emplazamiento para el modo zombies, esta vez Shangri-la. En la misma línea que anteriores contenidos descargables, solo que ahora parece que nos llega sin demasiado tiempo para reaccionar respecto a anteriores packs, lo que mina su capacidad para sorprendernos. Esto, unido a un diseño de mapas poco inspirado (incluso hay un remake de uno de los mapas de *World at War*, y no de los más brillantes-) hace que nos quedemos un tanto decepcionados. ■



COD: Black Ops Annihilation
Des: **Treyarch**
8.0

Backbreaker Vengeance

ESQUIVA, ESPRINTA Y MARCA

Un arcade simple y sencillo que nos propone marcar touchdowns en una carrera de obstáculos al más puro estilo del fútbol americano. Entretenido en pequeñas dosis y a un buen nivel técnico para ser un arcade, pero algo limitado en cuanto a su propuesta de modos de juego. Al menos incluye multijugador para cuatro jugadores. ■





BB Vengeance
1200 Mps
Des.: 505 Games
8.0

NEO retro

TODOS AQUELLOS JUEGOS AÑEJOS QUE VUELVEN A ESTAR DE MODA TIENEN SU ESPACIO EN MARCA PLAYER.

4 € DONKEY KONG 

NO HAY QUIEN ACABE CON EL MONO DE GAMEBOY

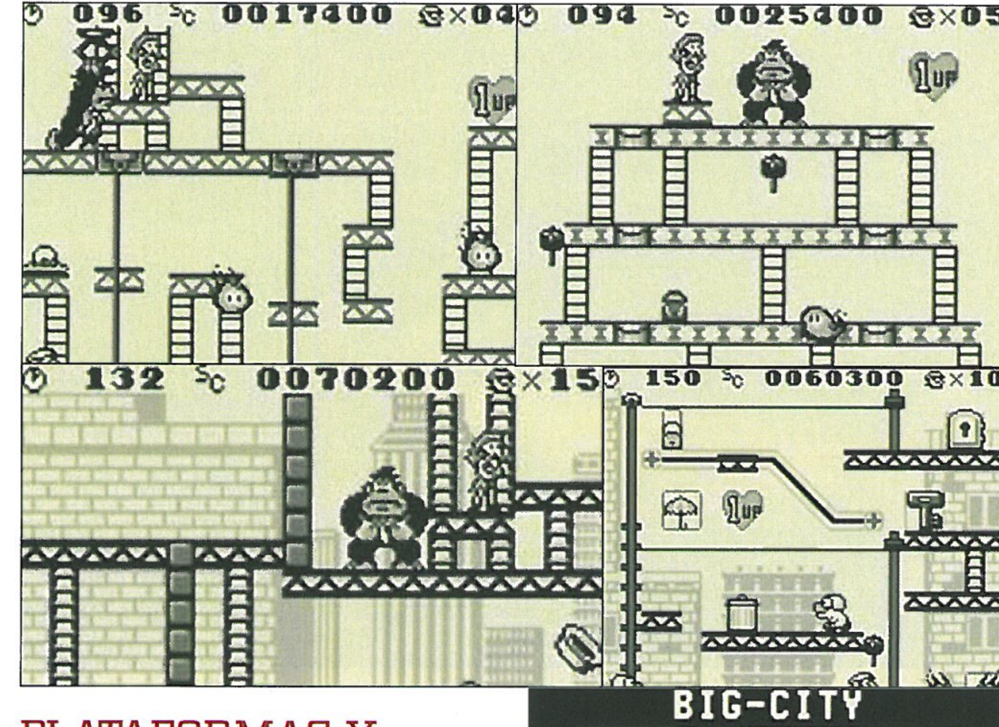
El *Donkey Kong* de GameBoy vuelve a convertirse en Nintendo 3DS en uno de los juegos de puzles y plataformas más divertidos que han pasado por nuestras manos.

La versión de ***Donkey Kong*** a la que tenemos acceso a través de la eShop de Nintendo 3DS es la de GameBoy de 1994, todo un clásico de la consola que nos mete de lleno en una mecánica de juego que venía implantando Nintendo desde 1981 con el lanzamiento del juego original. Básicamente consiste en que nuestro personaje, entonces Jumpman y ya en la versión de 1994, Mario, 'escale' el andamiaje de una obra para enfrentarse al loquísimo mono Donkey Kong y batirle abriendo una puerta con una llave que habremos recogido previamente en algún lugar del nivel.

La combinación de puzles y plataformas es total. No se trata solo de saltar hacia arriba, de subir y evitar obstáculos con habilidad, sino aplicando una estrategia mental que será la solución del puzle. Para ello, Mario contará con una serie de habilidades especiales como saltos o caminar sobre sus propias manos, una voltereta... así como el uso de determinadas herramientas como el martillo. Cada vez que aparece una herramienta nueva, aparecerá una animación en pantalla que explicará como utilizarla.

El juego exprimía a tope las posibilidades de GameBoy y hasta el último píxel se convertía en algo útil en pantalla, pero es cierto que aunque ahora nos guste esa estética tan retro del verde y el negro, hubo una versión posterior para GameBoy Color con un poquito más de vida que podría haber sido una alternativa para que la compra resultase del todo valiosa (aunque la opción de jugar en monocromo o color fuese del usuario).

En ***Donkey Kong '94*** nos encontramos con un juego que empieza con unas cuantas fases más o menos sencillas de solucionar (cada cuatro niveles tenemos una batalla con el jefe de pantalla), pero poco a poco la cosa se irá complicando y haciéndose realmente compleja en la parte final en la que encontrar la llave será un reto, pero conseguir usarla toda una aventura. La verdad es que, viendo el panorama del catálogo de 3DS para las próximas semanas, yo no lo dudaría y me gastaría los 4 euros que vale esta retro-joyita y que te va a alegrar unas cuantas tardes de verano. ■



PLATAFORMAS Y PUZLES SE UNEN DE MANERA BRILLANTE



GALAGA 30 ANIVERSARIO PARA IPHONE Y IPAD

Para celebrar el 30 cumpleaños de la mítica serie arcade de 'navecitas', Namco Bandai ha lanzado una aplicación gratuita para iOS. Incluye gratis el juego *Galaxian* y, por un puñado de céntimos, puedes desbloquear el *Galaga*, *Galaga 88* y *Gaplus*.

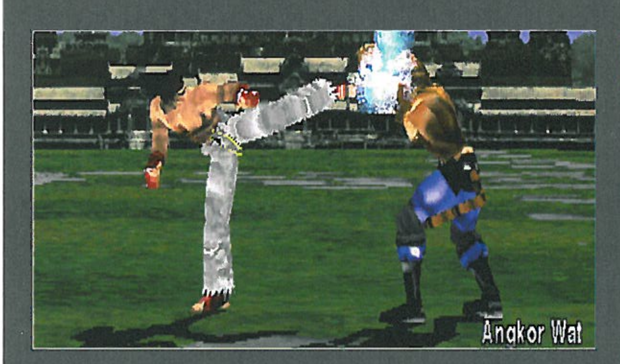


LLEGA LA COLECCIÓN MONKEY ISLAND

El 9 de septiembre llega el pack físico para PC, 360 y PS3 de *Monkey Island Special Edition Collection*, que incluirá las ediciones especiales de *The Secret of Monkey Island* y *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*. Ambos son remakes en alta definición de los originales.



CUANDO EL PUÑO DEL REY ERA UN SOLO POLÍGONO





OCHO ERAN LOS PERSONAJES seleccionables desde el principio, más algunos desbloqueables.

Con la llegada de *Virtua Fighter* en 1993 y la de ***Tekken*** en 1994, el género de la lucha sufrió un vuelco. Toda la belleza y la velocidad de títulos en 2D como *Street Fighter II* se suprimió para dar la bienvenida al polígono. El resultado, dos títulos, el de Sega y el de Namco, objetivamente feos, horrorosos comparados con los de las 2D, pero que abrían un nuevo mundo de posibilidades tanto para el género como para el diseño de videojuegos a partir de ese momento.

Tekken no se limitó a seguir la senda de *Virtua Fighter*. Contaba con algunos elementos novedosos, como el control con cuatro botones, uno por cada extremidad, y la ausencia de ataques mágicos, algo que era muy común en los títulos de lucha de la época. Además, la mayor lentitud de su jugabilidad con respecto a los juegos 2D y el carácter eminentemente físico de sus personajes -en todos los sentidos- hacían de él un juego más estratégtico.

Tekken primero salió en recreativas y más tarde llegó a Playstation, donde fue un éxito sin precedentes. De hecho, fue el primer título de la consola de 32 bits de Sony en llegar al millón de copias.

Para los amantes de los juegos de lucha es una adquisición obligada, ya que es el origen de la saga más mítica del género en 3D. Pero para el resto del público no se lo recomendamos. La primera hornada de juegos poligonales ha envejecido horrorosamente mal. ■





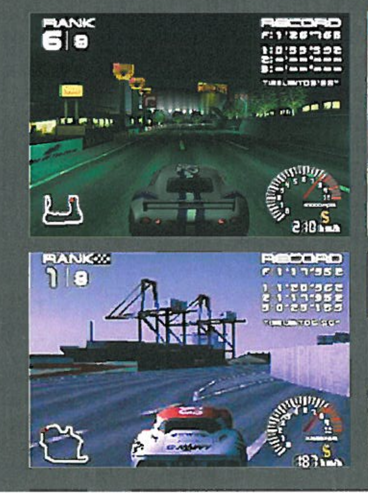
Ridge Racer Type 4



LA PUREZA DEL ARCADE

Cuando *Ridge Racer Type 4* salió a la venta ya era incluso un clásico para su época. Un puro arcade en 1999, cuando su género languidecía ante la poderosa simulación de *Gran Turismo*.

R4 os llevaba a competir en un gran torneo por todo el mundo y a formar parte de una de las cuatro escuderías que competían en él. La gracia, que cada una contaba con su propia historia y que esta influía en la dificultad para ganar. Como título de conducción estaba por debajo del juego de Polyphony, especialmente por la escasa IA y por la ausencia de competencia real -los coches no se adelantaban los unos a los otros-. Pero era un arcade puro, competente y con una profunda y brillante personalidad. Uno de los mejores de su saga. ■







> Trucos

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



F.E.A.R. 3



› **Jugar como Paxton Fettel:** Completa con éxito cualquier nivel del modo campaña para un jugador con Point Man para desbloquear la posibilidad de jugar como Paxton Fettel los diferentes niveles. Sólo podemos jugar con Paxton Fettel en los niveles que ya hemos completado con anterioridad.

› **Modo Insanity:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el modo Insanity (Locura).



Resident Evil: The Mercenaries 3D

Personajes desbloqueables:
› **Claire**: Completa la misión 1-3 alcanzando el rango "B" o superior.
› **Rebecca**: Completa la misión 2-3 alcanzando el rango "B" o superior.
› **Krauser**: Completa la misión 3-5 alcanzando el rango "B" o superior.
› **Barry**: Completa la misión 4-5 alcanzando el rango "B" o superior.
› **Wesker**: Completa la misión 5-5 alcanzando el rango "B" o superior.

› **Trajes desbloqueables**:
› **Barry (Americano)**: Consigue 20 medallas.
› **Chris (Piloto)**: Alcanza el rango "SS" en la misión 1-3 o obtén 10 medallas.
› **Claire (Ttraje)**: Consigue 25 medallas.
› **Hunk (Guadaña)**: Alcanza el rango "A" en todas las misiones, con excepción de en el nivel Ex.
› **Jill (Resident Evil 3)**: Alcanza el rango rango "S" en la misión 3-5.
› **Krauser (Exoesqueleto)**: Alcanza el rango "S" en la misión 5-5.
› **Rebecca (Enfermera)**: Alcanza el rango "S" en todas las misiones, con excepción de en el nivel Ex.
› **Wesker (Uroboros)**: Alcanza el rango "B" o superior en todas las misiones.





Alice: Madness Returns



New Game +: Completa el juego por primera vez para desbloquear el modo New Game +. Cuando inicies una segunda partida en este modo conservarás las armas y vestidos adquiridos en la anterior partida.

Vestidos desbloqueables: Completa con éxito el capítulo indicado para desbloquear el traje correspondiente:
› **Vestido de vapor**: Completa el capítulo 1 "Los dominios del sombrerero". Cuando lo llevamos puesto los enemigos desprenden el doble de dientes
› **Sirena**: Completa el capítulo 2 "Profundos engaños". Cuando lo llevamos puesto los enemigos desprenden el doble de rosas.
› **La Dama de Seda**: Completa el capítulo 3 "La arboleda oriental". Cuando lo llevamos puesto los enemigos desprenden el doble de dientes y rosas.
› **Traje real**: Completa el capítulo 4 "La casa de muñecas". Cuando lo llevamos puesto nuestra salud total es de cuatro rosas.
› **Mal cosido**: Completa el capítulo 5 "La casa de muñecas". Cuando lo llevamos puesto la duración del sentido "encoger" es doble.
› **Clásico**: Completa el capítulo 6 "El tren infernal". Cuando lo llevamos puesto recuperas la salud, progresivamente.

PSP

Naruto Shippuden: Kizuna Drive

› **Personajes desbloqueables:**
› **Sai:** Completa el capítulo 2
› **Yamato:** Completa el capítulo 3
› **Ino:** Completa el capítulo 3
› **Choji:** Completa el capítulo 3
› **Neji:** Completa el capítulo 5
› **Rock Lee:** Completa el capítulo 5
› **Hinata:** Completa el capítulo 5
› **Sasuke:** Completa el modo Escenario.
› **Suigetsu:** Completa el modo Escenario.
› **Karin:** Completa el modo Escenario.
› **Jugo:** Completa el modo Escenario.
› **Itachi:** Completa la misión de rango "SS"en la que nos enfrentamos a Shukaku acompañado de las nueve colas.





D. Nukem Forever



Trucos desbloqueables: Completa el juego una vez para desbloquear los siguientes trucos y ventajas, que podrás activar en el menú de extras.
› **Invencibilidad**: Completa el juego.
› **Munición infinita**: Completa el juego.

- **Instagib**: Completa el juego.
- **Modo Espejo**: Completa el juego
- **Duke 3D Freeze Ray**: Completa el juego.
- **Modo de escala de grises**: Completa el juego.
- **Cabeza a escala**: Completa el juego.

DS

Inazuma Eleven



Desbloquea todos los personajes disponibles:

- **TSaul Dowd**: Para hacerte con él tendrás que buscar el Club de Judo. Aunque antes necesitarás la llave pabellón para entrar.
- **Cash Barganier:** Hazte un profesional de la información y entra en el Club de periodismo.
- **Saggy:** Prepárate para buscar en la tienda de maquetas del Barrio de tiendas. Para que se una a tu equipo, primero tienes que haber encontrado dos objetos suyos: unas Gafas de sol y unas Botazas.
- **Nathin Gaunt:** Para conseguirlo tendrás que entrar en los vestuarios de la piscina y dar con él.
- **Rory Boomer:** Para obtenerlo tendrás que buscar del club de béisbol. Pero acuérdate de tener antes la llave Béisbol para entrar.
- **Darrel Jeening:** Para obtenerlo tendrás que buscar del Club de tenis.Con su correspondiente llave tenis para entrar.
- **Miles Ryan:** Para obtenerlo tendrás que buscar del Club de atletismo, acuérdate de la llave atletismo.
- **Duncan Jumnp:** Al estilo Darrel Jeening. Para obtenerlo tendrás que buscar del gimnasio (necesitas la Llave gimnasio para entrar).

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Transform. El lado oscuro de la luna (360,PS3)

Personajes desbloqueables para el modo multijugador

Ratchet: completa la campaña.

Shockwave: completa la campaña.

Método alternativo para desbloquear Ratchet

Ve a la pantalla de Desbloqueables y presiona: arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba y start. Ratchet estará disponible inmediatamente.



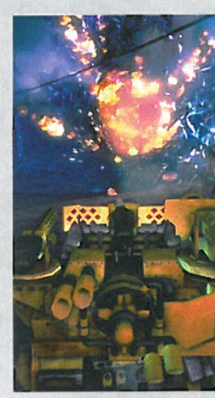
Trenched (360)

Recompensas de Avatar:

Completa con éxito las tareas indicadas para desbloquear las siguientes recompensas de avatar

Camiseta Trenched: Desbloquea el logro "Recluta de trinchera móvil"

Trenchie: Arrebata el control a Europa, detrás de la Torre de alta tensión del Norte. Desbloquea el logro "Saqueador de torres".



- **Erik Eagle:** Como en el patio del colegio, pon a Bobby entre los cuatro primeros futbolistas de tu lista de jugadores para que sea uno de los que te acompañen en la aventura. Más tarde deberás entrar en la zona del hospital y entra en el edificio para pasar a ver una secuencia en la que Bobby se topará con un médicoque trató a un amigo suyo en Estados Unidos, Erik Eagle.

Cómo hacernos con los guantes Inazuma: Para hacernos con los guantes Inazuma, indispensables para acabar la aventura, deberás llegar hasta el final contra Zeus. La localización exacta de estos guantes es en el interior del estadio, en el primer baúl que se observa al lado de una estatua.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Para disfrutar del mejor final posible, debes dar las máscaras a ciertas personas de Hyrule. Te desvelamos lo que hay que hacer con ellas y dónde conseguirlas. Sigue el orden que te mostramos:

- **La carta de Zelda**: Debemos ir con Zelda para que nos dé su carta. Luego ir con el guardia de la Montaña de la Muerte y mostrársela. Al volver a hablar con él nos pedirá una máscara.
- **Máscara Keaton:** Iremos al mercado y la pediremos prestada. Acto seguido se la vendemos al guardia de la montaña de la muerte.



- **Máscara calavera:** Tendremos que pedirla prestada, ir al bosque perdido y vendérsela al niño que está tocando la flauta en un tronco.
- **Máscara Spooky:** Regresemos a la tienda y pidamos prestada la máscara. Luego ir al cementerio de día y vendérsela al niño que anda por allí.
- **Bunny Hood:** Regresamos de nuevo a la tienda y compramos la máscara. Buscamos a un hombre que vive en el campo de Hyrule y se la vendemos. Debemos señalar que el hombre no aparece hasta que hayamos atravesado el Templo de Bosque.
- **Máscara de la verdad:** Esta máscara sirve para poder hablar con las piedras que nos dan la hora. Ahora también nos darán consejos.

PC,360,PS3

SSFIV: Arcade Edition

Jefes extra en el Modo Arcade

Realiza estas acciones antes de luchar contra Seth.

Akuma: no pierdas ni in round y consigue una victoria por perfect.

Evil Ryu: no pierdas ni un round, consigue una victoria por perfect y derrota a Seth con un Super o con un Ultra combo.

Gouken: no pierdas ni un round, consigue una victoria por perfect, ataca el primero diez veces y finaliza cinco veces una ronda con un Super o Ultra combo.

Oni: no pierdas ni un round, consigue una victoria por perfect, ataca el primero diez veces y finaliza cinco veces una ronda con un Super o un Ultra combo.

> Móviles

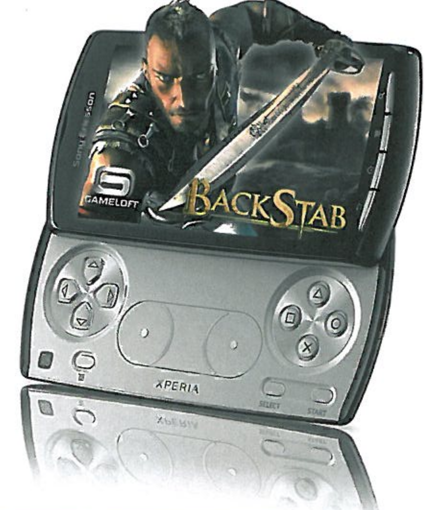
Los videojuegos de éxito en la pantalla de tú teléfono

iOS, Adroid> Backstab

Acción y aventuras en el Caribe del siglo XVIII

SIGILO Y ESPADAS EN EL CARIBE

Con un tufo a *Assassin's Creed* que tira para atrás llega esta aventura de acción, exploración y piratas.



Esta nueva superproducción de Gameloft, que durante un par de meses ha sido un juego exclusivo del Sony Ericcsson Xperia Play, se lanza ahora para todos los dispositivos, tanto Android como iOs. ***Backstab*** es un clon de *Assassin's Creed* con tan buen gusto y maneras como el resto de los títulos que la empresa francesa 'copia' para los dispotivios móviles. Pero aquí no estamos en la Edad Media y no hay sectas secretas. Aquí nos situamos en el Caribe del siglo XVIII y encarnamos a Henry Blake, un miembro de la marina inglesa traicionado y despojado de todo lo que tiene. Ahora, claro está, busca venganza.

El juego mezcla elementos de exploración y aventura gráfica con la acción más interesante. De hecho, podemos enzarzarnos en eternas batallas de espada que se resuelven muy bien, muy al estilo de los *Príncipe de Persia*, y los controles y la cámara funcionan a la perfección. Pero lo que más sorprende del juego es que se desarrolla en un mapeado inmenso, que incluye cuatro grandes ciudades y varias islas y por donde podremos movernos a voluntad. Aquí es donde aparecen los parecidos con *Assassin's Creed*, porque podremos encaramarnos a casi cualquier construcción, hacer equilibrios sobre vigas y postes, neutralizar enemigos desde los tejados, etc.

El apartado técnico del juego es otro de sus principales reclamos, ya que gráficamente es una auténtica pasada y las animaciones de los personajes resultan fluidas y creíbles. Toda una superproducción de los magos de Gameloft, que están demostrando que los smartphones y tabletas están ya a la altura de las videoconsolas.

No en vano el juego está ya en los primeros puestos de las listas de descargas de juegos tanto en los dispositivos de Apple como en el Android Market. En cuanto a su banda sonora, la verdad es que también es una verdadera pasada y, aunque las voces están en inglés, el juego cuenta con subtítulos en castellano. En resumen, una impresionante juego de aventuras y acción que sorprenderá por su inmensa calidad a todos los que se animen a probarlo. ■







Backstab

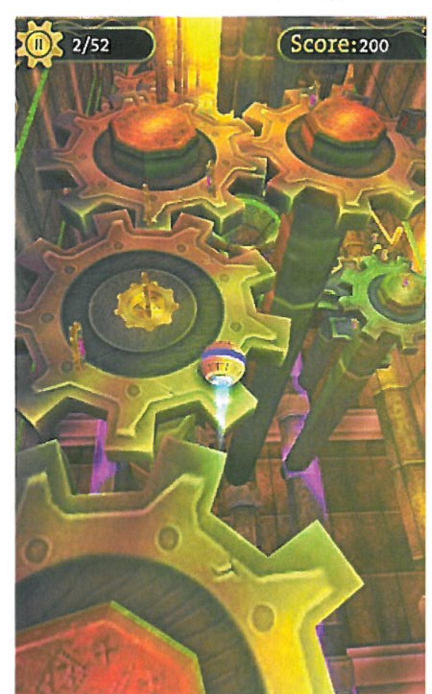
Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **4,87€ (Andr); 5,49€ (iOS)**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.0

iOS > Gears

UNA BOLA QUE DA MUCHO JUEGO

Una bola que rueda a golpe de acelerómetro no es nada nuevo, pero este juego te va a entrar por los ojos.



Ya hemos visto algunos juegos que utilizan el acelerómetro de los dispositivos de Apple para hacer rodar una bola y resolver diferentes niveles y puzles. Pero, a un servidor, este *Gears* le parece el mejor en su género. De momento, el Unreal Engine 3 con el que está diseñado ofrece unos gráficos que quitan el aliento, y es que los impresionantes escenarios son los verdaderos protagonistas del juego. Mecanismos en constante movimiento, plataformas que se elevan, caminos imposibles... todo se complica nivel tras nivel porque luchamos contra la gravedad, la inercia y el tiempo. Un juego impresionante, divertido y con un envoltorio técnico con mayúsculas. De ahí su precio.

Gears

Desarrollador: **Crescent Moon**
Precio: **2,39€**
Lanzamiento : **Ya disponible**

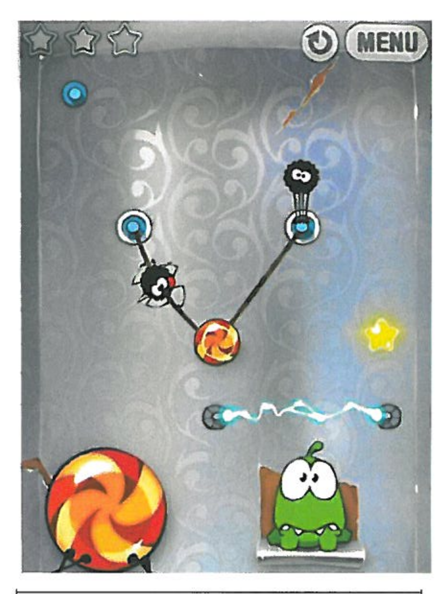
8.5

iOS, Android > Cut the Rope

¿QUIÉN QUIERE UN CARAMELO?

Es uno de los juegos más vendidos de la Apple Store desde hace ya un tiempo pero, ahora que también está disponible para Android, hemos decidido recomendarlo encarecidamente en estas páginas. *Cut the Rope* es uno de esos juegos de puzles sencillos en su mecánica pero tremendamente adictivos por lo rico de su propuesta.

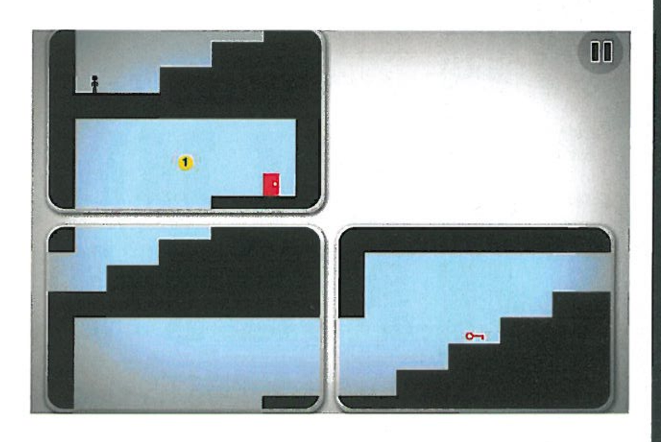
Cada nivel del puzle tiene un objetivo: que el jugoso caramelo llegue a la boca de nuestra rara mascota. Y si en el camino recogemos el mayor número de estrellas, pues mejor que mejor. Y todo lo conseguiremos cortando cuerdas con las yemas de nuestros dedos, esquivando peligros, explotando pompas, activando mecanismos, etc. Todo para que nuestro simpático y hambriento bichejo verde no se quede sin su caramelo. Una física genial, unos controles sencillos y un diseño de niveles impresionante hacen de este juego una de esas joyas móviles imprescindible (a la altura de *Angry Birds* o *Plants vs Zombies*).



Cut the Rope

Desarrollador: **Imangi Studios**
Precio: **2,99 € (An.); 0,79€ (iOS)**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.8



iOS > Continuity 2: The Continuation

AHORA TODO ENCAJA

El multipremiado juego independiente *Continuity* vuelve ahora con una secuela igual de adictiva que aquel. Los puzles a resolver son, en esencia, igual de simples: coge la llave y abre la puerta. Pero para hacerlo habrá que combinar cientos de pantallas para construir y reconstruir los mapas una y otra vez. Y en esta ocasión, además, habrá que activar mecanismos, jugar con cuerdas, etc. Una locura de puzles imposibles que te van a tener pegado a la pantalla horas y horas. Una pequeña obra de arte.

Continuity 2: The Continuation

Desarrollador: **Ragtime Games**
Precio: **0,79€**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.0



iOS > Push Cars

COCHES BUENOS

Los desarrolladores españoles de RaLigth Solutions han colgado en la Apple Store su primer videojuego. *Push Cars* es un divertido juego de puzles con fondo ecológico. Y es que, a través de un montón de niveles situados en diferentes ciudades estadounidenses tendremos que conseguir sacar de la ciudad a los pequeños pero entrañables coches ecológicos y destruir a los feos coches contaminantes. Y todo cambiando sus trayectorias a golpe de pulgar. Diferentes vehículos y mapas van complicando la cosa. Muy divertido.

Push Cars

Desarrollador: **RaLight Solutions**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.0

RECOMENDADO

GAMING
RAZER SWTOR

EN UNA GALAXIA MUY LEJANA...

Pues de nuevo ha sido Razer la que se ha lanzado al espacio y nos ofrece los productos oficiales del esperado *SWTOR*.

Web: www.razerzone.com **Precio:** Varios

Que *Star Wars: The Old Republic* es uno de los títulos más esperados por los amantes de los MMORPG y de la propia saga galáctica es un secreto a voces. Y si a esto le sumamos el grado de 'frikismo' fan de los devotos de Lucas, no podemos más que aplaudir este pack espectacular que pondrá Razer en circulación el mismo día de publicación del juego de Bioware. ¿Para cuándo?

Por de pronto, el teclado ***Star Wars Gaming Keyboard*** presenta una pantalla LCD multi-touch con 10 teclas táctiles y personalizables. En ellas podremos configurar nuestros accesos tanto para tácticas como para habilidades, macros, etc. Para casi cualquier cosa que se nos ocurra hacer en el juego. Además, podemos convertir todo el teclado alfanumérico al espectacular aspecto que podéis observar en las imágenes.

El ratón oficial de *SWTOR* es inalámbrico y dispone de 12 botones totalmente programables con el conocido panel lateral ya visto en la serie MMO de los ratones de la firma alemana.



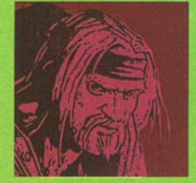


> "La mejor forma de no abandonar jamás el espacio exterior"

Como no podía ser de otra manera, la mejor compañera para el ratón *SWTOR* de Razer es una alfombrilla dura también personalizable (es dual, con las facciones en cada lado).

Y para finalizar, no podía faltar un headset 5.1 de sonido envolvente Surround con posicionamiento de audio, vital para una reacción rápida ante un ataque enemigo, venga de donde venga. Por supuesto, viene también con los símbolos intercambiables de las facciones, de la República Galáctica y del Imperio Sith.





Por Duardo
EL CONTROL DEL MANDO

Packs exclusivos de conjuntos de control. Pero también una caja de lujo a precio muy interesante, redes y opciones para usar el portátil con más comodidad. ¡Nos gusta el verano!

¿SABÍAS QUÉ... LA SERIE SWTOR DE RAZER

...dispone de dos configuraciones de luz y logotipo que podrás adaptar según si eres de la República o del Imperio Sith?

...son productos oficiales y que eso incluye que las teclas personalizables muestran el icono de la acción del juego a realizar?

SHARKOON T5 VALUE

UNA CAJA PARA FARDAR DE CONFIGURACIÓN



Sharkoon nos presenta esta espectacular caja con ventana de metacrilato para lucir nuestras interioridades.

Web: www.sharkoon.com **Precio:** 54,90€

Cargada de buenos detalles para lucir un PC de lujo, la nueva edición élite de la ***Sharkoon T5*** añade un panel frontal con la novedad de contar con conexiones USB 3.0, además de incorporar dos ventiladores de 120mm con LED azul y la vistosa ventana acrílica lateral para fardar de configuración.

El resto de especificaciones son similares a la versión económica de la *T5*: cinco bahías de 5,1/4" para discos duros o unidades lectoras, otros cinco espacios más de 3,5" y siete bahías de expansión para tarjetas. Dispone de una estructura específica para la instalación de discos SSD tanto de 2.5 como de 3.5". Además, tras la montura para la placa dispone de una cavidad para facilitar la instalación de un disipador de CPU que requiera 'backplate'. ■

STEELSERIES DIABLO III

DIABLO III YA TIENE SU PACK OFICIAL CON STEELSERIES

Parece que el tandem Blizzard-SteelSeries funciona y, tras *Cataclysm*, la firma de periféricos presenta los futuros ratón y headset oficiales *Diablo III*.

Web: www.steelseries.com **Precio:** No disponible

Diablo III no será menos que *SWTOR* y ya dispone de su pack específico de hardware tematizado. En esta ocasión ha sido SteelSeries la encargada de crear estos dos espectaculares productos que harán las delicias de los millones de jugadores que esperan con ansia la llegada de la tercera entrega del Action RPG de Blizzard. El ***SteelSeries Diablo III Mouse*** dispone de siete botones programables y es óptimo para ambidiestros. El ***headset Diablo III*** incorpora micro retráctil y ecualizador de sonido. ■



FLASHES



■ **TP LINK**

EL ROUTER MÁS RÁPIDO

El router N Gigabit TL-WR1043ND alcanza los 300 Mbps, la velocidad wireless perfecta para disfrutar plenamente del streaming de vídeo HD. Pero si eres de los que prefieren la conexión por cable, este router cuenta con 4 puertos Gigabit Ethernet, ya que siempre es bueno tener opciones eficaces. Además, tendrás más libertad para gestionar el consumo de ancho de banda y evitarás que se produzcan cortes mientras utilizas aplicaciones de VoIP, compartes archivos pesados, juegas online o ves un vídeo HD online por streaming.
Su precio: **56,95€**

■ **LOGITECH WIRELESS K360**

UN TECLADO MUY COOL

Logitech presenta un nuevo teclado para portátiles, grande y con autonomía. El Logitech Wireless Keyboard K360 tiene una autonomía de tres años, plug-and-play y conectividad inalámbrica 2.4 GHz de Logitech, que ofrece la fiabilidad que aporta un cable pero con la comodidad y la libertad de la tecnologóa inalámbrica.
Su precio: **29,99€**

másquejuegos

Capitán América

El nacimiento del mito original

Marvel rescata a uno de sus primeros superhéros para contar el nacimiento del Capitán América y su lucha contra los nazis.

Marvel apuesta a caballo ganador con la misma fórmula de sus últimos films



La maquinaría de la Marvel vuelve a la carga este verano y lo hace con una cara nueva. Esta vez le toca el turno al Capitán América, quizá el último gran icono de la popular editora en ver la luz en la gran pantalla, en parte gracias a un litigio por los derechos de la franquicia, y que llegará a las salas de cine españolas el próximo cinco de agosto. Como buena primera película de una nueva franquicia, en Marvel no van a inventar la sopa de ajo. Al revés, van a apostar a caballo ganador repitiendo la fórmula que tan bien funciona para introducir a un nuevo personaje a la audiencia de las salas de cine. Así, este 'Capitán America: El primer vengador', narrará la creación del superhéroe de la A en el pecho tal y como ya leímos en los cómics hace ya más de sesenta años, cuando acompañáramos a Steve Rogers en su viaje por intentar enrolarse en el ejército de los Estados Unidos para combatir a los nazis en la Segunda Guerra Mundial. Steve Rogers es un tipo normal. Demasiado normal. Tanto, que ni siquiera da la talla para que el ejército le dé un fusil y le mande a Europa a matar nazis. Rechazado por la maquinaria militar estadounidense, Evans encuentra un último refugio en Peggy Carter, una agente secreta que consigue colarle en las fuerzas armadas y, por extensión, en un proyecto secreto de nombre en código "Renacimiento". Efectivamente, eso es lo que sufre Rogers. Un renacimiento en toda regla. Del tipo común más bien poca cosa a una bestia musculada con una tableta de chocolate que ríete tú de los Crunch que te zampabas a la hora de la merienda. A partir de aquí, el proceso habitual de cada franquicia de superhéroes: escoge un traje a medida, aprende a controlar tus nuevos poderes, hazte gadgets a tu gusto y... encuentra a tu némesis. Marvel se ha ceñido a la tradición literaria para esta primera aventura del Capitán por lo que en su aventura por Europa para hacer frente a las tropas de Hitler le tocará enfrentarse nada más y nada menos que a HYDRA, la conocida organización terrorista encabezada por Red Skull y que busca un misterioso objeto de carácter mágico. Si todavía no te han convencido todas estas palabras echa un vistazo a la red donde podrás encontrar varios de los trailers que ya se han publicado y en los que encontramos el batiburrillo de escenas de acción espectaculares habituales, un vistazo a lo que será el Capitán América y las apariciones de varios personajes del universo Marvel, incluido el padre de Tony Stark. Dirige Joe Johnston, que de esto sabe un rato —ya ha sido responsable de otras cintas de acción y aventuras del estilo de 'Parque Jurásico 3' o 'Jumanji'— y protagonizan Chris Evans, al que también hemos visto ya adoptando el rol de un personaje superheroico en Los Cuatro Fantásticos, donde dio vida a La antorcha humana, y Hugo Weaving, el temible Agente Smith de 'Matrix', que encarna a la némesis del Capitán. En definitiva, un trío de lujo para una de las superproducciones del verano. ¡Que comience la acción! ■



60 años de libertad

› Creado en 1941, en un mundo sacudido por la que se acabaría conociendo como Segunda Guerra Mundial, el Capitán América surgió como una figura con unos objetivos bien claros: defender los valores de la América democrática frente al totalitarismo del que hacían gala las potencias autoritarias del Eje: Alemania, Japón e Italia.

Pero como toda moda pasajera, al Capitán América comenzaron a pesarle los años con el fin de la contienda. Eliminado el enemigo alemán, centrado en combatir al comunismo, el público le dio la espalda en beneficio de héroes que, si bien luchaban por los mismos ideales, no estaban tan identificados con un momento histórico concreto que ya había pasado a mejor vida. Así, en Marvel decidieron darle una vuelta al alter ego de Steve Rogers, que se ha pasado al lado de la lucha por los derechos civiles y la igualdad de derechos. Una lucha que terminó hace algo más de cuatro años cuando la editora decidió matarlo al acabar la serie 'Civil War'. Una muerte que, ya se sabe en el mundo de los cómics, no fue del todo definitiva. Tendrá más de sesenta años, pero el Capitán América quiere aprovechar el tirón de la película para volver a situarse en la cresta de la ola.



Comunidad

Xbox 360

Juegos de rol


Carlos Pérez
Facebook

¿Qué juego de rol me recomendaríais para Xbox 360 y que tenga cooperativo local? *Dungeon Siege III* no me ha gustado nada. Un saludo.

Respuesta:
Aunque parezca mentira, es complicado encontrar un título de rol de estas características que pueda cumplir con los elevados estándares de calidad que suponemos tienes (porque nosotros también los tenemos, no te vayas a creer). Podrás probar con *Borderlands*, que mezcla acción en primera persona con el 'leveling' típico de los juegos de rol y muchas dosis de 'looting'. Tampoco está nada mal cualquiera de las entregas de *Fable*; especialmente la tercera. Hay otras opciones como *Sacred II* o *Too Human*, pero de menor calidad que las arriba mencionadas.

Kinect


Erick Calle
Facebook

Saludos. Una pregunta, ¿Kinect es lo que llamaban Project Natal?

Respuesta:
Efectivamente, Project Natal fue el nombre en clave que se utilizó mientras se estaba gestando "el invento". Se anunció como tal en el E3 de 2009, para un año más tarde anunciar Kinect como nombre definitivo para este periférico de captación de movimiento. Mismo aparato, distintos nombres. A nosotros al principio el nombre de "Kinect" no nos gustaba, ahora no podríamos vivir sin él, ni sin sus juegos...

"NO PODEMOS VIVIR SIN KINECT Y SUS JUEGOS"



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player
¿Hace bien Microsoft si se confirma que Windows 8 puede ejecutar juegos de Xbox 360? ¿Es el fin de la consola?

Yeray Romero Gallardo: Como mínimo las desarrolladoras lo tendrían más comodo. Y eso sí, apoyarían mucho más a Microsoft.

Angel Sánchez: Hace bien, lo sacarán justo cuando lancen su nueva consola y así todo los usuarios de PC podrán jugar a todos los juegazos de 360.

Francisco Manuel García Matas: A mi parecer, haría mejor si permitiera eso, pero también la posibilidad de jugar a los juegos de su próxima consola. Es decir, unificar completamente Games for Windows Live y Xbox Live. Tendría unas ventas positivas en ambos sistemas si se hace bien.

Anya Silva: A mí me parece perfecto. Imagina irte de vacaciones y no llevarte la consola porque es más grande, etc. Y requiere un internet mejorado para según qué juegos. Pero imagínate llevar tu portátil y jugar a *Halo*, por decir alguno, tan ricamente con tu cuenta de Live y tal. Vamos, ya tardan.

Adrià Martínez Alegret: Consolas habrá, ya que el precio de W8 puede ser muy caro y la gente tendrá que adaptarse a los nuevos PC. La 360 está sobrada, incluso ahora con Kinect.

David Ochoa: Para mover los juegos de 360 en un ordenador prepara una inversión de tres pares de [...] Yo paso de los ordenadores.

Marcos Molina Peréz: Dejar de vender videoconsolas no creo porque a quien le gusta la consola no la va a remplazar por un PC, pero que bajen las ventas de las consolas sí puede pasar.

PC/MAC


Ivan Yugueros Villayandre
e-mail

Hola Marca Player. Lo primero, me encanta vuestra revista y también vuestra web. Voy a haceros tres preguntas que espero que os sean fáciles de resolver.
La primera: ¿Que juego me recomendáis comprar, *Battlefield 3* o *Call of Duty Modern Warfare 3*? ¿Va a salir *L.A Noire* para ordenador y cuándo?
Y, ¿qué consola creéis que va a tener más ventas PSP Vita o Wii?
Gracias y espero que me respondáis. ;-).

Respuesta:
Saludos, Iván. Pues claro que te vamos a responder. ¡Faltaría más!
Antes de nada, muchas gracias por tus elogios. Sabemos que pueden parecer frases hechas pero es completamente cierto que es vuestro apoyo y vuestra pasión incondicional lo que nos hace afrontar la labor de sacar adelante una revista (y ahora web, radio, TV) como Marca Player con alegría. ¡Gracias!
En cuanto a lo que nos preguntas, como te imaginarás, ambos son auténticos titulazos y, aunque no hemos podido catarlos en su totalidad, si partimos de lo visto en sus respectivas sagas se espera mucho de ellos. Deberías basar tu elección en aquellos aspectos que los diferencian. Quizás la saga *MW* sea algo más pasillera que *Battlefield* y debes ser tú el que valore qué estilo de FPS te gusta jugar más. El aspecto multijugador es también un factor a tener en cuenta. Aunque ambos ofrecen una jugabilidad vertiginosa, como sabrás, hay mucho enfrentamiento entre los 'gamers' sobre qué multijugador es mejor.
Sobre *L.A.Noire*, estás de suerte, porque Rockstar ha anunciado su lanzamiento para compatibles para finales de este año.
Y en cuanto a las ventas de PSP Vita o Wii (imaginamos que te refieres a Wii-U), pues seguro que si tuviésemos una bola mágica... Hace tiempo que nos la habrían comprado Sony y Nintendo. ;-) Lo cierto es que Wii, al tratarse de

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.

POWERED BY





una plataforma de sobremesa, tiene todas las papeletas para vender más, aunque todavía no sabemos nada de la nueva consola que hay detrás de lo que, hasta la fecha, no es más que un mando de control revolucionario.
Esperamos haberte resuelto algunas dudas. ¡Un abrazo!



Szyslak
Comentarios en la Web

Me descargué *Age of Conan Unchained* otra vez pero no existe el llamado "Nuevo servidor PvP", solo me aparecen cuatro servidores a elegir. ¿Alguien sabe algo sobre este tema?

Respuesta:
Saludos, Szyslak. Todo un placer leerte por aquí también. Si te refieres al nuevo servidor hardcore que hemos anunciado ya, pues todavía no está disponible aunque esperamos que lo esté a lo largo de este verano.
Como adelantó Greg Morrison (Funcom), se tratará de unos servidores PvP denominados Sangre y Gloria, con características del 'viejo estilo' y donde solo podremos tener un personaje, no habrá guardianes, etc... Vamos, que nuestra habilidad PvP contará y mucho. Puedes leer más sobre este tipo de servidor aquí: ***http://www.mmogamer.es/noticias/age-of-conan-sangre-gloria-servidor-pvp/.***
Mientras esperamos (aunque cuando leas esto, es posible que ya se encuentre implementado), tienes los servidores PvP tradicionales (Fury, para que nos entendamos). De todas formas, otra de las limitaciones de estos servidores, que como habrás deducido son varios, no sólo uno, es que deberás partir de cero y no permitirá el traspaso de personajes. ¡Cuando salga, ya nos veremos las caras en él, muchacho!

5 José Luis Carande
e-mail

¡Hola, amigos de Marca Player! Es un placer poder hablar con vosotros.
Os cuento, le he estado echando un ojo al nuevo Eee Pad Transformer de Asus y me ha parecido una pasada, tanto como Pad como portátil y, además, soy un fan acérrimo de los sistemas que llevan Android. Lo que me echa para atrás es el tema de Tegra 2 y la tienda de nVidia. ¿Habrá juegos suficientes o es mejor esperar a que esté más asentada la tecnología?

Respuesta:
¡Saludos, José Luis! Pues ni sí, ni no, ni todo lo contrario. Según nuestras informaciones, nVidia se está tomando muy en serio su tienda de juegos para dispositivos con tecnología Tegra y en las presentaciones que hemos visto, nos hemos quedado totalmente alucinados con la calidad gráfica que son capaces de ofrecer.
Según nuestra propia opinión, el hecho de que esta tienda (y programación de juegos, en definitiva) esté ligada no a un dispositivo si no a toda una nueva tecnología que parece va a ser adoptada por muchos dispositivos, es un voto de confianza para este proyecto. Pero claro, torres más altas han caído.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player *¿Son los MOBA (Massive Online Battle Arena) los nuevos juegos de moda?*

Iván: ¿Tipo COD os referís?

Bladimir: ¡Mmmm! Creo que no, pero tienen el suficiente potencial como para que muy pronto lo sean.

Gorka Barandiaran: No, ya veréis. ¡Cuando los pongan de pago, entonces será otro mundo!

Jessica López Grandal: No para ser los nuevos juegos de moda, pero sí para estar entre los primeros juegos online. Los MMO seguirán siendo los punteros

Andrés Pardo: Para nada. Los FPS son los reyes.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player *Y tú ¿a qué juegas durante el verano?*

Rafa Ferrer: Seguramente le daré a los FPS, como acabarme el *BBC2*, y el *Killzone 3*.

Alexander Rodriguez Cosio: Con terminar el *Duken Nuken* me doy con un canto en los dientes.

Cristian Fernandez Soto: *Shadows of the Damned* y *F.3.A.R.*, y al acabarlos otra vez al *CoD*.

Francisco Jose Alcalá Heredia: Yo títulos del verano no me voy a comprar ninguno, esperaré a octubre y noviembre: *FIFA 12* y *CoD: Modern Warfare 3*.

Comunidad

Multiplataforma

6 Alfonso Ciaran
Facebook

¡Hola! Felicidades por el programa de radio y por la revista. Me gustaría saber si están en venta los *Madden NFL 11*, o si va a salir el 12 en España. ¡Gracias!

Respuesta:
Este asunto es peliagudo y al contestarte nos arriesgamos a equivocarnos, pero lo cierto es que no hay planes a corto plazo para distribuir los juegos de fútbol americano de Electronic Arts en nuestro país. Cierto es que *Madden NFL 11* estuvo cerca de llegar a las tiendas de nuestro país, pero un cambio de estrategia de la multinacional hizo que nos quedáramos sin él. En este caso te recomendamos webs británicas para adquirir el juego, ya que en Reino Unido sí se ha puesto a la venta.

Playstation

7 Samuel García
Facebook

Saludos Marca Player. ¿Para cuando un juego de deportes típicos de bar español como lanzamiento de hueso de aceituna, un billar sin reglas a ver quién deja el círculo más perfecto con el surco que deja el vaso en la barra y, lo más importante, los piques a base de chatos de vino? Ya tengo el nombre: *Spanish Pro Cañí Sports 2012*.

Respuesta:
¡Hola Samuel! Jejeje, pues sí por nosotros fuera, ¡que lo saquen ahora mismo! De hecho, ya hemos contactado con Electronic Arts para ver si se animan a hacerlo, con versión anual, por supuesto ;-). Desde luego, solo por la originalidad se merece un 10 en la revista. ¡Queremos nuestro *Spanish Pro Cañí Sports* ya! Pero que saquen versiones para todas las consolas y con multijugador online.

8 Julián Madrid Infantes
Facebook

Qué tal colegas... os descubrí hace poco... y ya tengo dos consultas
1- Me encantan los juegos en plan *Mafia II*, ambientados en esas épocas. ¿que opináis de él? ¿Y cuál me recomendáis de este género?
2- Dicen que *Heavy Rain* es un juegazo. A mí me lo parece, pero he leído críticas no muy buenas hacia él. ¿Os gusta? ¿Y *Batman :Arkham Asylum*? Están bien de precio y me los acabaré pillando...

Respuesta:
Hola Julián. ¡Espero que continúes con nosotros mucho tiempo!
1- En cuanto a la ambientación, lo más parecido que vas a ver es *L.A. Noire*. Se ambienta también en la postguerra norteamericana, en los años 40, y es aún mejor en la recreación de la ciudad. Eso sí, no esperes un sandbox de acción. El juego tiene fases de disparos sí, pero el grueso de la jugabilidad se centra en la resolución de casos criminales mediante la búsqueda de pistas y los interrogatorios a sospechosos y testigos. Si quieres un sandbox de acción más clásico, te recomendamos *Red Dead Redemption*, *Assassin's Creed La Hermandad* y *GTA IV*. Los tres son brutales y los precios van bajando a medida que pasan los meses...



2- Efectivamente, *Heavy Rain* es uno muy bueno, pero las críticas que se han hecho vienen fundamentadas en las dudas que muchos tenemos acerca de que realmente sea un videojuego. Ya lo dijo David Cage, principal responsable del estudio Quantic Dream, que fueron los que lo desarrollaron. Él lo definía como un "drama interactivo". Nosotros no tenemos una definición tan cerrada como él, pero está a medio camino entre el videojuego y el cine y no es ni una cosa ni la otra. En ese sentido es uno de los títulos más innovadores de los últimos tiempos. Te cuenta una historia de la que tú participas, pero apenas hay reto. Es más un tema de sensaciones. ¿Has jugado el tramo, casi al principio, en el que uno de los protagonistas pierde a su hijo en unos grandes almacenes? Esa sensación de agobio no la habíamos sentido nunca ni en el cine ni en los videojuegos. Ojo, porque es seguro que veamos más títulos de estas características en los próximos años y, de hecho, *L.A. Noire* tiene ciertos tintes. Y, en cuanto a *Batman*, nos parece genial. Tiene pequeños fallos,



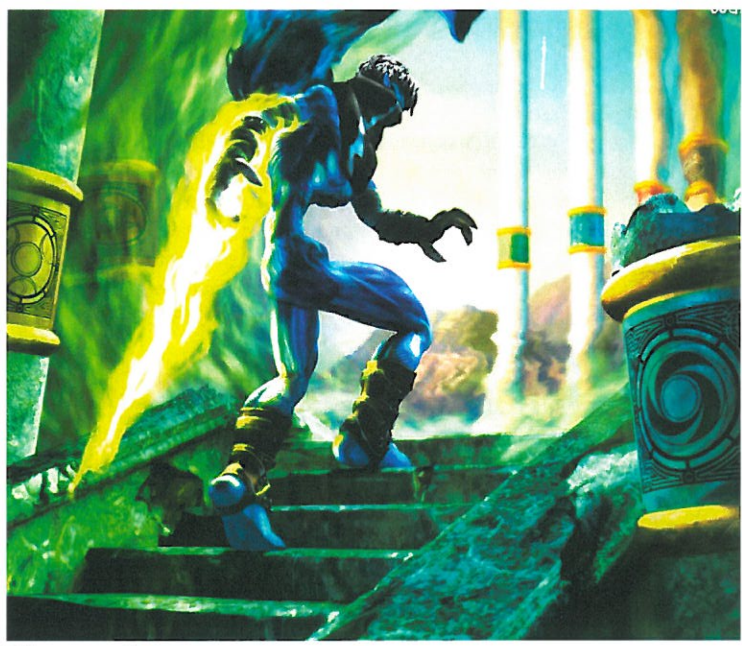


pero es el mejor juego de superhéroes que se ha hecho en muchos años, probablemente el mejor de la historia. Y, como veo que te gustan los sandbox, leete el avance de *Arkham City* de la página 54, que sale en otoño de este mismo año. No es un juego de entorno abierto puro como *GTA*, pero sí que va a contar con unos escenarios enormes dentro de uno de los barrios más pobres de Gotham.

9 Javier Guerrero
e-mail

Hola. Soy lector de vuestra revista y quería comentaros una cosa. Hace poco estuve jugando a un juego perteneciente a una saga muy famosa, pero de la que no se ha vuelto a saber nada. Hablo de *Legacy Of Kain*, la saga a la que pertenece *Soul Reaver*. Su último juego fue *Defiance*, que salió en 2003, y no entiendo cómo una saga tan buena y con unos personajes tan carismáticos no ha tenido continuación. ¿Se sabe si hay planes de retomar la saga? Gracias.

Respuesta:
Hola Javier. La saga *Legacy of Kain* fue una gran licencia hace unos diez años. De hecho, hace unos meses realizamos un análisis de *Soul Reaver* en la sección de Neo Retro, ya que está disponible en PS Network. Como bien dices, desde *Defiance*, en 2003 para Xbox, PS2 y PC, no ha vuelto a salir un título nuevo de la saga. No sabemos si porque quisieron darla por terminada argumentalmente, por bajas ventas o por baja calidad. Esto último no lo creemos ya que, aunque *Defiance* no fue el mejor *Legacy*, era un buen juego. La verdad es que opinamos como tú, que es una pena porque era una saga buenísima pero sentimos decirte que no, no tenemos noticia alguna de que Crystal Dinamics (la compañía dueña de la saga), que pertenece a Eidos y por tanto a Square-Enix, tenga pensado lanzar un nuevo juego.



Nintendo

10 Andrés Pardo
e-mail

Me gustaría saber las fechas de estos juegos: *Super Mario 3DS, Mario Kart 3D, Animal Crossing 3D, Resident Evil Revelations* y *Luigi's Manion 2*.

Respuesta:
Cuando se habla de fechas y videojuegos hay que andar con pies de plomo. Aun así vamos a tratar de orientarte con los juegos sobre los que preguntas. Muchos de los títulos de tu lista estarán presentes en las tiendas antes de finales de año. Nintendo va a dar un fuerte golpe de efecto a las ventas de sus juegos para 3DS introduciendo la artillería pesada en el catálogo y eso significa que tanto *Super Mario 3DS* como *Mario Kart 3DS* y *Luigi's Mansion 2* se esperan para finales de 2011. Los dos primeros confirmados vía nota de prensa. Lo de *Luigi's Mansion 2* es más una conjetura y, casi, un deseo. Respecto a los otros dos títulos, podemos decirte que *Resident Evil: Revelations* parece irse casi a mitad de año de 2012, así que toca esperar y respecto a *Animal Crossing 3D* no tenemos ninguna noticia sobre el lanzamiento, ni siquiera sobre el estado de su desarrollo más allá de la demo que se vio con el anuncio y lanzamiento de la Nintendo 3DS.

Pregunta:
¿Tendremos algún FPS de calidad en 3DS?

Respuesta:
Cuando preguntas por un shooter de calidad, ¿te refieres a un shooter en primera persona o en tercera persona? ¿Quizá cualquiera de ellos te valga? Lo cierto es que no tenemos grandes

"NINTENDO VA A DAR UN FUERTE GOLPE DE EFECTO INTRODUCIENDO LA ARTILLERÍA PESADA EN EL CATÁLOGO ANTES DE FIN DE AÑO"

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
No habrá PS4 a corto plazo: http://www.marcaplayer.com/2011/06/20/noticias/1308562300.html

Jose Contreras Sanchez: Mejor, ya que entre los juegos que nos esperan de PS3 y la propia PSVita, que estoy deseando cogerla por banda, no vamos a tener dinero en años XD.

Oscar Torrent: Primero que aprovechen del todo el potencial de PS3 y luego saquen una nueva. Además, con la crisis la gente no está para gastarse 600 € o más ¡otra vez!

Francisco José Olmedo Pozo: ¡¡¡Ni de coña!!!

Juan Carlos Merino: Aún es pronto y tienen que aprovechar que ahora mismo es la consola con mejores títulos y exclusividades del momento. Pasará como en esta generación, se limitarán a observar a la competencia y ser los últimos en salir para tener mejor tecnología y, por qué no decirlo, copiar las ideas del vecino.

Jose Montesinos: Me hace gracia que haya gente que aún espera el potencial oculto de la PS3. En fin, no seré yo quien les diga que Santa Claus no existe. En cuanto a la pregunta, es obvio que es necesaria una nueva generación, pero no les interesa porque supone invertir y tener pérdidas a corto plazo. Ahora tienen beneficios y están muy cómodos. Yo puede que me pase a PC visto lo visto. Saludos.

Daniel Matas Caballero: Yo pienso que no, no y no. Estoy cómodo con la actual generación y espero que tarden mucho en sacar consolas nuevas porque no quiero comprarme más tecnología por el momento. Además, todavía no tengo PS3, estoy esperando a que salga *The Last Guardian* :P.

Comunidad

noticias que darte. Supongo que estás esperando un *Call of Duty*, un *Crysis* o un *Battlefield* en condiciones, o hasta un *Red Dead Redemption* o algo parecido. Siento decirte, amigo, que no hay nada de eso en los listados de lanzamientos que conocemos. Hasta el momento, lo más parecido a un buen shooter que podría estar en camino es *Conduit* de High Voltage. Los creadores del *Conduit* de Wii trabajan en un juego de la saga para 3DS, pero no tenemos suficientes datos para darte una alegría completa.



Pregunta:
¿Habrá más zombies en 3DS que los de *Resident Evil*?

Respuesta:
Sí, vamos a tener un buen empacho de zombies. Primero con *The Mercenaries*, un buen juego pero que tampoco va más allá del modo Mercenarios de las otras consolas, y más tarde (a mediados de 2012) con *Revelations*, podría parecer que la carga de zombies para la consola sería suficiente. Pues no. Habrá más zombies, pero en formatos mucho más amables. La primera confirmación es la del juego de PopCap *Plants vs Zombies*, un juego que posiblemente llegará a través de la plataforma de descarga eShop a la 3DS como ya lo hizo a iPhone, Xbox Live, etc. Se trata de un adictivo juego de estrategia al estilo de los 'tower defense' en el que tendremos, efectivamente, zombies como protagonistas. La otra opción para que veamos zombies en tres dimensiones en nuestra consola portátil será a través de *Pet Zombies*, una propuesta de Majesco que combina Nintendogs con los muertos vivientes. La idea es la de criar tus propias criaturas zombies, customizarlos, jugar con ellos, utilizar las herramientas más extrañas y jugar a un montón de minijuegos. No sé si son el tipo de juegos que estabas esperando oír, pero son los juegos de zombies que vienen para 3DS.

Encuesta de Facebook

Tenemos un pequeño debate en la redacción, ¿cuál es para vosotros el personaje más carismático de Nintendo entre los jugones?

A) Mario (Super Mario): -67%
B) Link (The Legend of Zelda): -22%
C) Pit (Kid Icarus): -30%
D) Kirby: -3%
E) Donkey Kong: -3%
F) Samus Aran (Metroid): -1%
G) Pikachu (Pokémon): -4%

Opción	Votos
Opción A	67
Opción B	22
Opción C	30
Opción D	3
Opción E	3
Opción F	1
Opción G	4

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
Os traemos un reportaje de Wii U con todo aquello para lo que podría servir el mando. ¿A ti qué te gustaría ver en la plataforma? www.marcaplayer.com/2011/07/08/reportajes/1310132609.html

Andrés Pardo: Me encantaría ver todas las novedades que puede dar de sí una aventura gráfica en Wii U, Péndulo Studios, ¡esto va por ti!

Germán Vázquez Manchón: A mí me gustaría ver sagas roleras cómo los *Secret of Mana, Chrono Trigger, Illusion of Time*... Recuperando su esplendor y, por supuesto, que no falte Zelda.

Victor Sanchez: No entiendo muy bien lo de Wii U pero desde luego quiero ver cómo rinde (o rendiría) un *Call of Duty*, o alguno de carreras como *NFS*.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player

Marca Player
¿Creéis que tiene razón John Carmack al decir que el mando de Wii U tiene más potencial que Kinect y Move?

Matt Murdock: Otro que hace la pelota a ver si pesca algo. Saben que ahí hay dinero y y todos quieren ser amigos de la gallina de los huevos de oro. A parte de eso, Carmack hace años que perdió el toque; hizo lo que tuvo que hacer y debería retirarse como Iron Maiden.

Jordy Pastor: Bueno, es que es posible que la nueva Wii U sea buena de verdad. Lo primero es que desarrollen para ella, y por ahora parece que gusta. Mientras saquen buenos juegos, me da igual quién se forre.

Francisco Manuel García Matas: Personalmente le veo más posibilidades que a Kinect o Move. Más posibilidades que a Kinect por una sencilla razón: hay botones. Y eso es algo muy difícil de suplir (aunque ojalá lo consigan de una vez, y por supuesto que los videojuegos van a cambiar un montón). Y Move, es poco más que un Wii Remote Plus + Nunchuk. La posibilidad de doble pantalla y las innovaciones en el multijugador que puede tener la pantalla es algo difícil de suplir por esas dos tecnologías

Andrés Pardo: Claro que sí. Wii U será compatible con Wii, Move y Kinect son intentos frustrados de alcanzar las ventas de la gran N, y no lo conseguirán nunca.

"CREO QUE EL MANDO DE WII U TIENE MÁS POSIBILIDADES POR LA INNOVACIÓN EN MULTIJUGADOR QUE PUEDE DAR LA PANTALLA"



> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	69,95	9.5
2	Little Big Planet	19,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A	29,95	---
4	R&C: Atrapados...	69,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	71,99	9.3
2	F1 2010	60,99	9.3
3	DiRT 3	60,99	9.2
4	Motorstorm: Ap...	69,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSFIV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	59,95	9.5
2	Fallout NV	49,95	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,90	9.4
4	Oblivion: Elder...	26,90	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	40,95	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	14,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Uncharted 2	29,95	9.7
3	AC: La Hermandad	39,95	9.7
4	L.A. Noire	65,99	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
Playstation 3

Shadows of the Damned

EL GENIAL EQUIPO CREATIVO japonés de Suda 51 nos brinda este nuevo thriller psicológico de acción que nos adentra en una aventura demencial en el rol de un cazador de demonios.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	49,95	9.5
4	New Super Mario	49,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	59,95	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	39,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	50,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More...2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	Metroid: Other M	50,99	8.4

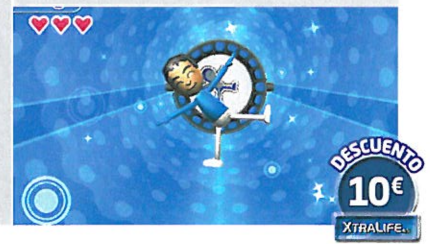
EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
Wii

Wii Play: Motion

UN FANTÁSTICO PACK QUE INCLUYE el nuevo mando Wii Remote Plus y el sucesor del popular Wii Play. Doce nuevos minijuegos llenos de movimiento para ti y tus amigos.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	de Blob 2: The U...	50,95	8.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,99	9.3
3	DiRT 3	60,95	9.2
4	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSF IV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Fallout NV	49,95	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
4	Oblivion: Elder...	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	64,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	AC: La Hermandad	39,95	9.7
3	GTA IV	29,95	---
4	L.A Noire	65,99	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
Xbox 360

F.E.A.R. 3

TERCERA PARTE DE LA SAGA DE FPS de terror. Descubre el guión creado por John Carpenter y experimenta los poderes del súper soldado Pointman en modo individual o en cooperativo.



PSP



Plataformas

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Patapon 3	29,95	8.3
4	Locoroco 2	29,95	8.0

Conducción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	Split/Second	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	40,95	8.5

Rol

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Persona 3	45,59	9.0
3	Tactics Ogre: Let	40,95	9.0
4	Invizimals	39,95	9.0

Estrategia

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: GE	29,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PSP

White Knight Chronicles

ÁBRETE CAMINO POR UN MUNDO sumido en el caos de la guerra y planta cara a los Caballeros de Ysheria en solitario o junto a tres amigos gracias al fabuloso modo online.



NINTENDO DS



Plataformas

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	34,95	8.5
4	Lego STW III	37,95	8.2

Conducción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete...	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	**SolaTorobo: RTH**	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

SolaTorobo: RTH

UN MUNDO ÉPICO DE FANTASÍA engloba este bello juego de acción y rol en el que encarnaremos a Red, un perro de 17 años en la lucha contra gigantescos robots y otros enemigos.



NINTENDO 3DS



Plataformas

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	S. Monkey Ball	49,95	6.8
2	Raving Rabbids	45,95	6.5
3	------	--,-	---
4	------	--,-	---

Conducción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	PilotWings Resort	45,99	8.2
2	Ridge Racer 3D	45,99	7.7
3	Steel Diver	45,99	7.1
4	------	--,-	---

Lucha

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	45,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	45,95	9.0
3	------	--,-	---
4	------	--,-	---

Rol

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	------	--,-	---
2	------	--,-	---
3	------	--,-	---
4	------	--,-	---

Estrategia

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Ninten...+Cats	45,95	8.1
2	------	--,-	---
3	------	--,-	---
4	------	--,-	---

Musical

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	------	--,-	---
2	------	--,-	---
3	------	--,-	---
4	------	--,-	---

Shooter

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	------	--,-	---
2	------	--,-	---
3	------	--,-	---
4	------	--,-	---

Deportivo

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	PES 2011 3D	40,95	7.0
2	------	--,-	---
3	------	--,-	---
4	------	--,-	---

Puzle

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Puzzle Bobble U.	40,99	6.0
2	------	--,-	---
3	------	--,-	---
4	------	--,-	---

Acción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	45,99	9.5
2	**RE: The Mercen...**	45,95	7.2
3	**Tranformers 3**	50,95	7.0
4	Lego STW III	50,95	7.0

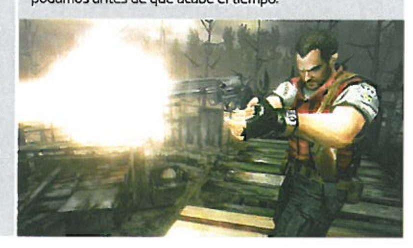
EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
3DS

RE: The Mercenaries 3D

EXPERIMENTA POR PRIMERA VEZ las misiones del modo Mercenarios en una consola portátil. Una carrera para abatir a tantos enemigos como podamos antes de que acabe el tiempo.



PC



MMO

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	49,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	DiRT 3	40,99	9.2
3	Pure	29,95	9.2
4	NFS Shift	49,95	8.8

Aventura

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	H. Monsters II	19,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	19,95	8.2
4	Dracula Origin	9,95	8.0

Rol

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	50,99	9.7
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Fallout New Vegas	50,95	9.5
3	Dragon Age	49,95	9.4

Estrategia

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Men of War: A.S.	19,95	9.2

Plataformas

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: OA	29,95	9.3

Deportivo

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	AC: La Hermandad	49,95	9.5
4	Dead Space	19,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Alice Madness Returns

Lo sentimos. A pesar de la media de metacrytic, Alice Madness Returns (y si es con Physx a tope, más), es un juegazo que se convertirá en de culto en muy poco tiempo. Afirmo.



ENTRADAS PLATINUM

PS3
SOCOM: Special Forces

JULIO
39,95 €

Asume el mando de un pelotón de la OTAN en el campo de batalla y detén la amenaza de un conflicto global

PC
Shogun 2: Total War

JULIO
29,95 €

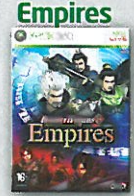
Dirige las luchas militares, la economía y la diplomacia de tu clan para reunificar Japón bajo tu mando supremo y alzarte como Shogun.

Wii
NFS: Hot Pursuit

JULIO
29,99 €

Ponte al volante de los coches más espectaculares del mundo en un escenario con estructura de mundo abierto.

360,PS3
DW 6: Empires



JULIO
29,99 €

Sexta entrega de la saga Beat'Em Up de Koei que incluye nuevos personajes y un nuevo modo de juego.



XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.





Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de agosto de 2011.

Oferta exclusiva

¡Suscríbete ahora!

12 números por sólo 17€

25% de descuento

LLAMA AL 902 998 199

Lunes a Viernes de 9h a 18 h.

revistas@unidadeditorial.es



Oferta válida solo para nuevas suscripciones y no acumulable a otras ofertas, en todo el territorio nacional.

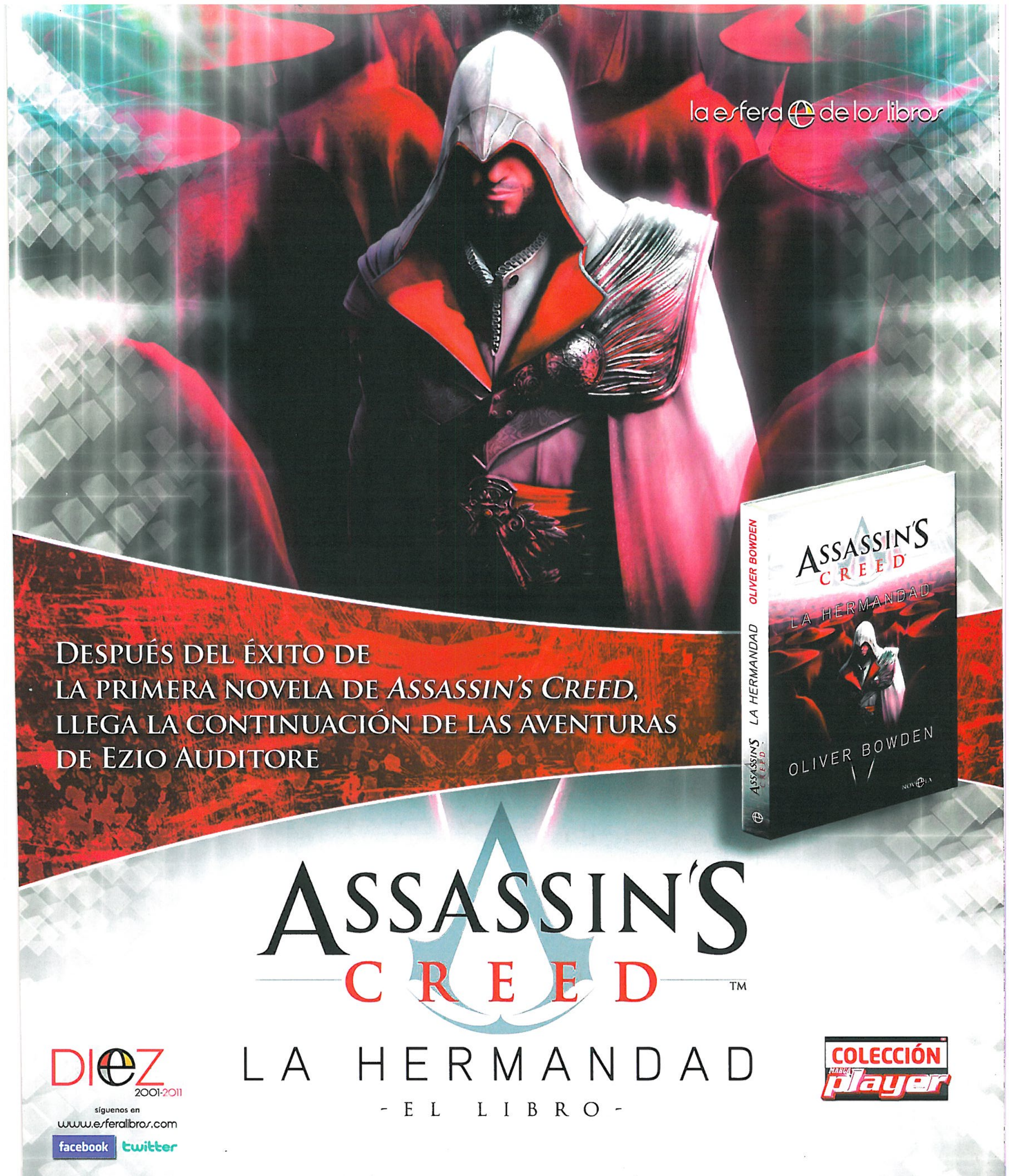
> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

Bienvenido al infierno

19 de Agosto 2011

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.



la esfera de los libros
DESPUÉS DEL ÉXITO DE
LA PRIMERA NOVELA DE ASSASSIN'S CREED,
LLEGA LA CONTINUACIÓN DE LAS AVENTURAS
DE EZIO AUDITORE
ASSASSIN'S CREED
LA HERMANDAD
OLIVER BOWDEN
ASSASSIN'S CREED™
LA HERMANDAD
-EL LIBRO-
DIEZ 2001-2011
síguenos en
www.esferalibros.com
facebook twitter
COLECCIÓN player